מחשבים וכיף

מאי 2000 גיליון 101

ירחון המחשבים המוביל לנוער ולמשפחה

סדנאות מחשבים וכ'יף

ק'יץ 2000

18/8/00 - 2/7/00

לילדים ולבני נוער
בגילאים 8-16

10 שנות הצלחה

אהבה קטלנית

וירוס I LOVE YOU
האם איום על
רשת האינטרנט?

החוויה הממוחשבת של הק'יץ



מחיר 29.00 ש"ח
(כולל מע"מ)
וכולל תקליטור
באילת 24.80 ש"ח
ISSN 2970-7287

קיץ 2000



לילדים ובני נוער בגילאים 8-16

2 ביולי – 18 באוגוסט

7 מחזורים בני שבוע בתנאי פנימיה או על בסיס יומי

בראשון לציון
בכפר הנוער ויצ"ו נחלת יהודה

בפתח תקווה
בכפר הנוער ויצ"ו לגננות וטכנאות נוף

נושאים לבחירה בסדנה

- חממת רעיונות – סדנת start-up בתחום המחשוב והתקשורת
  מיועדת לכיתות ח'–י'
- פיתוח אתרים באינטרנט Html ,Flash
- מולטימדיה, אנימציה וגרפיקה ממוחשבת
- תכנות – Visual Basic ,C++ ,visual C
- פיתוח ובניית משחקי מחשב
- מרכז יצירה ב–Lego רובוטיקה ממוחשבת
- העשרה בכל תחומי המחשב

* נושא אחד לפי בחירה, העבודה ביחידים או בצוותים
* הקמת קבוצת עבודה מותנה במספר משתתפים מינימלי

10 שנות הצלחה,
אלפי משתתפים

קורס מדריכי מחשבים צעירים

במקביל לסדנאות "מחשבים וכיף" מתקיים מדי מחזור קורס מדריכי מחשבים צעירים (לתלמידים בוגרי כיתות ח'–י"א) הקורס היוקרתי עם תעודת סיום

החוויה הממוחשבת של הקיץ

פעילות חברתית מדליקה
בריכת שחיה, ערבי ריקודים,
סרטים, משחקים ועוד

הסעות (בתוספת תשלום)
מאזור המרכז, השפלה והשרון

מספר המקומות מוגבל בכל מחזור
מהרו להרשם

תכנון וארגון: אחיעם, שירותי יעוץ בע"מ E-mail: comfun@inter.net.il

08–9364994

תוכן העניינים

"מחשבים וכיף" ירחון המחשבים לכל המשפחה שנה ט', גיליון 101, מאי 2000, תש"ס

אינטרנטו

משחכיף

למידהכיף

מגוון



אהבה קטלנית
עמ' 6

קוראים יקרים!

העולם האינטרנטי שבו אנו חיים במאה העשרים ואחת, ספג מכה קשה מאוד שמערערת את הביטחון האישי והלאומי של עשרות מיליוני משתמשי מחשב ברחבי העולם - פרטים, מוסדות וחברות. הייתה לי הרגשה שמתחולל משבר עולמי, כאשר צפיתי בטלוויזיה בשרת המשפטים האמריקאית המתריעה על המתקפה החדשה והמתוחכמת של וירוס האהבה וגרורותיו. אפשר היה לעצום לרגע את העיניים ולדמיין את השרה הנכבדה מדברת על פושעים בינלאומיים, על ה'מאפיה' או על בעיה משפטית הרת גורל.

ואכן, התופעה המדאיגה של קריסת עשרות מיליונים של מחשבים בעולם בעקבות התקפת הווירוס I love you, העמידה בסימן שאלה את חוזקן ואת אמינותן של המערכות המחשוביות בכל רחבי העולם. התפשטותה של רשת האינטרנט, השימוש בדואר אלקטרוני שהולך ומתעצם מיום ליום, התלות הכמעט מוחלטת של כל מערכות החיים במחשוב ובתקשורת אינטרנטית, מעמידים את העולם כולו בסכנה מול האיום בטרור האלקטרוני.
באחד מראיונות הפרידה של עמי איילון, ראש השב"כ, שנערך לפני מספר שבועות, הוא דיבר על התופעה הזאת וציין שבעתיד הקרוב תצטרך מערכת הביטחון הישראלית להתמודד מול מתקפה וטרור אלקטרוני בכל החזיתות. המלחמה בתופעה הזאת הופכת למשימה בינלאומית, אך לדעתנו היא חייבת לכלול רבדים שונים של החברה בעולם כולו, ולהיות ממומנת, מנוהלת ומנווטת על ידי גופים ממשלתיים, ביטחוניים ומדעיים, בדומה למערכות אכיפת החוק הבינלאומיים הקיימות כיום.

הדואר האלקטרוני הולך ומתפשט בקצב מסחרר, הפשטות בהפעלה הופכת מצרך זה לחיוני עבור כל אחד מאתנו. האם רשות הדואר עומדת בפני סגירה? בוודאי שלא, עדיין ימלאו את תיבות הדואר שלנו אם נרצה או לא, בעשרות פרסומות ומכתבים מהבנקים וממוסדות ממשלתיים וציבוריים.
לכן, מעל דפים אלה ברצוננו לברך את מיקרוסופט ישראל ואינטרנט זהב שהחליטו לאפשר דואר אלקטרוני חופשי לכול, Hotmail, הנמצא באתר msn.co.il. הכניסה וההפעלה פשוטים מאוד, ואם כבר נמצאים באתר המקיף הזה, אז מדוע שלא ליהנות גם מדואר אלקטרוני זמין וחינם אין כסף.

ולבסוף, באותו הקשר, הגיע הזמן לברך את בזק על השינוי המהפכני בתמחיר השיחות לאינטרנט. ציפינו ליותר, אך זאת בהחלט התחלה טובה מאוד, בעיקר למשתמשים הכבדים מבינינו. אם גם ספקיות האינטרנט יילכו עוד צעד אחד קדימה לקראת הלקוחות, נתחיל לראות שימוש רחב ומעמיק יותר באינטרנט גם בארץ.

ומה בגיליון הזה?
במדור משחכיף, תמצאו סקירות על המשחקים ה'חמים' ביותר עתה, תשקיף על אלה העומדים לצאת ומבט מעמיק ומקיף על תערוכת E3 2000 המסורתית, שהתקיימה לא מכבר, ב'זה רעיון', כרגיל, תכנית חדשה, חידה ופתרון חידה, והצימוק טיפ! ו-חדשות... חדשות... רבות ומעניינות על חומרה, על עולם האינטרנט, על שימושי מחשב שונים ועוד ועוד. מה שנותר, למהר ולדפדף, לקרוא וליהנות.

הקיץ מתקרב וההרשמה לסדנאות מחשבים וכיף 2000 כבר נמצאת בעיצומה. לאחר חוויית שתי הסדנאות שקיימנו בפסח, אני משוכנע שכל אחד מכם ימהר פשוט להרים טלפון ולהירשם לאחד ממחזורי הסדנה בקיץ.
בהזדמנות זאת אני רוצה לפנות בעיקר לבוגרים שביניכם, תלמידים בחטיבות הביניים ובית הספר התיכון, להצטרף לסדנאות הקיץ בשלושה תחומים מיוחדים שבנינו עבורכם.
הראשון, ולדעתי אחד המרתקים - "חממת רעיונות start-up" שבו תוכלו לתכנן ולפתח תחומים חדשים וליישם את כל כישורי היצירה שלכם. תחום נוסף הוא פיתוח מתקדם של אתרים באינטרנט, באמצעות תוכנת ה-Flash שהולכת ותופסת מקום ראשון בפיתוח אתרים גרפיים ואנימטיביים, ולבסוף, אסור לכם להחמיץ את קורס המדריכים היוקרתי של "מחשבים וכיף" שיבטיח לכם כניסה בטוחה לעולם ההדרכה.
אז לכל אלה שטרם נרשמו ולמתלבטים, אנא הזדרזו, המליצו לחבריכם.
אנו מחכים לכם בחוויה הממוחשבת של קיץ 2000.

שלכם,
בנימין פיינשטיין, עורך מחשבים וכיף

מחשבים וכיף
ירחון המחשבים המוביל לנוער ולמשפחה

עורך ראשי:
בני פיינשטיין

עורך מדור משחכיף:
דורון ניר

עריכת הלשון:
לאה תלמי

עיצוב גרפי וגרפיקה:
נורית הדדי, דפנה גילת

שיווק, מנויים ופרסום:
חנה פיינשטיין, טלי שיטרית

מנהל הדרכה
דניאל לנזיני

הדפסה, כריכה:
דפוס גרפוליט

אימפוזיציה ולוחות:
"טוטל גרפיקס"

משתתפים:
איציק אהרונוב, בן בלושטיין, יותם עדי טרגובניק, אוהד יניב, רונן לזרוב ץ, ץ'יו מיכאלי, חגית נבון, דורון ניר, אסף סלע, הדר פורת, בני פיינשטיין, ניר קוריס, קובי שחר,

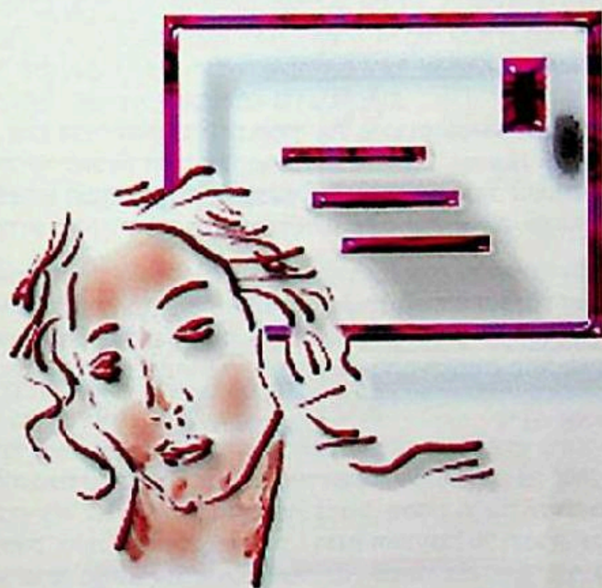
כתובת המערכת ומחלקת מודעות:
מערכת: ת.ד. 1487 רחובות
טל: 08-9364994, פקס: 08-9364786
E-mail: comfun@inter.net.il



אהבה קטלנית

האם הווירוס "I love you" מאיים גם על העולם הממשי וגם על העולם הווירטואלי?

בני פיינשטיין



היה זה בבוקר אביבי רגיל ומקסים, כשנכנסתי לפני כעשרה ימים לרשת, לבדוק את הדואר האלקטרוני שהגיע אלינו במשך הלילה. (ברוך השם, אתם כותבים אלינו הרבה מכתבים.)
בין שלל ההודעות בלטה לעיניי הודעה מיוחדת שהייתה מיועדת ל"גיא". התפלאתי, כי מזה כשנתיים גיא אינו משמש יותר כעוזר העורך של "מחשבים וכיף". נושא ההודעה היה: I love you.

הפניית המכתב אל גיא עוררה את חשדי, וכאשר ראיתי את הנושא, מיד קישרתי זאת לאזהרות שהגיעו אל שולחני בימים האחרונים, והחלטתי למחוק את הדואר המוזר.

ואכן, המחשב במערכת "מחשבים וכיף" ניצל מהווירוס החדש המופץ באמצעות האינטרנט, ושהפיל באותם הימים מיליוני מחשבים בארץ ובעולם. מחשבי חברות גדולות בארץ, בנקים, משרדי ממשלה וחברות רבות בעולם קרסו אחד אחרי השני. הנזקים שגרם הווירוס I love you נאמדים עד כה במאות מיליוני דולרים!!!.

האם רשת האינטרנט הופכת למלכודת מוות למחשבים בכל העולם?

האם לצד התחכום והקלות שבשימוש ברשת, קיימת סכנה של כאוס, של הרס עולמי שעלול להתרחש מדי פעם, כאשר אחד הווירוסים האלימים מופץ בקלות כל כך בלתי נסבלת!



כיצד הצליח הווירוס I love you להתפשט במהירות כזאת?

הסיבה העיקרית, לדעתי, להתפשטותו המהירה של הווירוס היא הפצתו באמצעות מערכת הדואר האלקטרוני שהפכה להיות פופולרית כל כך, עד שאמצעי הזהירות בשימוש בה שואפים לאפס.
וכי מישהו בודק בכל יום שמא טמונה פצצה בין המכתבים שהוא מוצא בתיבת הדואר שלו! כך הדבר גם בדואר האלקטרוני.

אלא שכאן הבעיה חריפה יותר.
למעשה, כל אחד יכול לשלוח דואר אלקטרוני לכל מי שהוא רוצה, גם אם הנמען אינו מסכים לכך.
תמיד אפשר להחזיר לדוור מכתב בדואר רגיל, לזרוק אותו לפח או להחזיר לשולח. לעומת זאת, הדואר האלקטרוני פשוט נכנס אוטומטית לתוך המחשב שלכם, ללא כל בדיקה מוקדמת!!

אמנם, כיום מנסים לחוקק חוקים שימנעו את משלוחם ללא רשות של אלפי מכתבים בדואר האלקטרוני, בדומה לחוקים שנחקקו בקשר למשלוח פקסים. אך גם יישומם של אלה עדיין רחוק, ובעיקר אכיפתם, קשה ומסובכת.

כיצד פעל הווירוס I love you?

למעשה, בדומה לווירוסים אחרים המופצים באמצעות הדואר האלקטרוני, כמו Melisa או Pretty הווירוס סרק את פנקס הדואר האלקטרוני של קורבנו, וללא ידיעתו שלח דואר אלקטרוני לכל האנשים המופיעים בפנקס הכתובות המסוים הזה.
הנמען (כמוני באותו בוקר), שאינו חושד במאומה, כי הדואר מגיע ממישהו מוכר, פותח בשמחה ובסקרנות את המכתב (בוודאי גם חושב: "איזה כיף, כבר אוהבים אותי על הבוקר"), וכמו בסרטי האימה, "האוהב אותך" הפך לעוקץ רעיל.

הווירוס התפשט, שוב סרק פנקס כתובות והמשיך לשכפל ולהפיץ את עצמו.

כעת, נסו לראות בדמיונכם את חדירתו של הווירוס למחשב של חברה גדולה או של משרד ממשלתי המצוידים באלפי כתובות בפנקס הכתובות, ותוכלו לשער את המהירות ואת היקף ההתפשטות של הווירוס הקטלני.

המפתיע הוא שווירוס I love you, בסך הכול, איננו וירוס חדש ומתוחכם במיוחד, והוא שילוב של וירוסים קודמים המוכרים לנו.
מווירוס המוכר באינטרנט בשם "מליסה", לקחו את החלק שמבצע את הסריקה של ספר הכתובות ושיגור הדואר האלקטרוני לחבריו של הקורבן, ומווירוסים אחרים, את ההיצמדות לקובצי מערכת, שעלולה לגרום לשיתוק המחשב ולנפילתו המוחלטת.

יחד עם זאת, בגלל מהירות התפוצה שלו ופשטות ההפעלה, המומחים מעריכים שהווירוס הזה הוא אחד האלימים ביותר שהופצו באמצעות האינטרנט.

סכנת התלות המוחלטת

רשת האינטרנט, שאנו כה אוהבים להשתמש בה, ומאידך אנו כה תלויים בה, הופכת באופן הדרגתי למלכודת מסוכנת מאוד. העולם של ימינו הוא כה ממוחשב, עד שכל פגיעה במערכות ממוחשבות עלולה לגרום לשיתוקן של מערכות חיים חיוניות בכל התחומים, ואף לפגיעות בנפש, חס וחלילה.

החששות מבאג 2000 וההיערכות למניעתו, הם דוגמה חיה לתלות המוחלטת של החברה המודרנית במערכות הממוחשבות.
פתיחות רשת האינטרנט הוסיפה לה בשנים האחרונות ממד שלא היה קיים בה לפני כן, הרשת פתוחה לחלוטין לכל אחד, האתרים שצומחים כמו פטריות אחר הגשם, פרוצים כמעט לגמרי. גם כאשר הם מאובטחים, יכולים האקרים, שמספרם הולך וגדל בקצב מדהים, להיכנס ולעשות באתרים ככל העולה על רוחם.

רוב ההאקרים הם בסך הכול פריקים, שכל עולמם הוא המחשב ולרובם אין כוונות זדון. רבים מהם באמת אוהבים את עולם המחשבים וחיים אותו עוד מילדותם, וכל כוונותיהם הן להוכיח לאחרים, ובעיקר לתאגידים גדולים, למוסדות ממשלתיים, שאף אחד אינו חסין בפניהם.
ואכן, רק בחודשים האחרונים היינו עדים למתקפות האקרים על אתרים שהם מהמפורסמים והגדולים בעולם, שנחסמו ו/או נפרצו במתקפות מתוכננות ומרוכזות של האקרים.



אכן, תחזיות עידן המאה העשרים ואחת כבר נמצאות בפתחנו.
מערכת הביטחון בישראל, בדומה למערכות ביטחון במדינות רבות בעולם, כבר מודעות מזה זמן רב לסכנות הטמונות בהתקפה אלקטרונית.
ככל שהצבא והמדינה מפותחים יותר ותלותם במערכות אלקטרוניות רבה יותר, כך הסכנה לפגיעה במערכות אלו הולכת וגדלה.

בישראל של שנות ה-2000 יש לתופעה זאת משמעות רבה בהיערכותה של מערכת הביטחון לקראת סכנות הנובעות מכניסתם של ארגוני הטרור ומדינות אויב למערכות אינטרנטיות.
הידע בתחום נגיש לכול, וכבר כיום ניתן למצוא אתרים ברשת המספקים ידע כזה ללא כל סייג.

מכתב בדואר הרגיל אפשר תמיד להחזיר לדוור, לזרוק אותו לפח או להחזיר לשולח. לעומת זאת, הדואר האלקטרוני פשוט נכנס אוטומטית לתוך המחשב שלכם, ללא כל בדיקה מוקדמת!!

מומחים למחשבים, העוסקים באבטחת מידע בארץ ובעולם, פסימיים מאוד לגבי יכולת ההגנה המוחלטת שהם מסוגלים לפתח ולהעניק למשתמשי המחשב בפני התקפות וירוסים אלימים וחדירות בלתי מורשות לתוך מחשבים מוגנים וסגורים.

תוהו ובוהו מעל גבי הרשת

הווירוס I love you הדגים בפנינו כיצד שני אנשים מהפיליפינים, לאו דווקא גאונים, הצליחו לחדור למאות מיליוני מחשבים ברחבי העולם ולצאת מזה בשלום, תוך כדי גרימת נזק כבד ביותר.
כלומר כיום, בעולם המחשבים, ובעיקר באמצעים שרשת האינטרנט מעניקה לכול, לא חייבים להיות גאוני מחשב על מנת לגרום לכמעט שואה כלכלית. כל אחד מאתנו, גם במקומות הנידחים ביותר בעולם, כמו כפר קטן בפיליפינים, מחוברים ברשת למוסדות הגדולים בעולם בתחום הכלכלי, התחבורתי, המדעי, הרפואי, וכמובן, הביטחוני.
פתיחותה הכמעט מוחלטת של רשת האינטרנט היא, למעשה, גם הסכנה הממשית והמיידית, שכל העולם נתון בה.

מחשבות מטורפות? לא הגיוניות? רחוקות? ייתכן שכן, אך בהחלט גם ייתכן שלא. כי הווירוס, ששמו הסימפטי I love you ושממש כבש אותנו, מוכיח את התחזיות השחורות שלנו.

פתרון ראשוני לטירוף המערכות הצפוי הוא בהקמת רשת אינטרנט שתהיה סגורה בפני הקהל הרחב, ושתקשר בתחילה בין האוניברסיטאות, מכוני המחקר והביטחון בלבד.
אך האם זהו הפתרון?

יש לפתוח במגננה גלובלית!

רבים סבורים שגדולתה של רשת האינטרנט והתפשטותה המדהימה והמהירה נובעים דווקא מפתיחותה המוחלטת.
השפעתה על התרבות והחינוך וכן על החברה העולמית היא כה מהירה, עד שכמעט אי אפשר לאמוד אותה.
ולכן, כמו ביתר המהפכות שעברו על המין האנושי, אנו צריכים ללמוד כיצד להתמודד עם הבעיות שהיא מעלה, ובעיקר, כיצד להיזהר מסכנותיה. רק כך נוכל לחיות איתה וליהנות מפירותיה.

המשך בעמ' 10

אהבה קטלנית

CA מזהירה מפני שלוש גרסאות נוספות של הווירוס I LOVE YOU

התולעים המשופרות פוגעות בתשתיות מסחר אלקטרוני ודואר אלקטרוני ביתי.

בגרסה הראשונה - VBS/LOVE LETTER J - תיתוסף בשורת הנושא המלה LOOK.

בגוף הטקסט יופיע המשפט: CHECK THIS OUT HEHE
הקובץ שיצורף למסמך ייקרא: LOOK.VBS

תולעת שנייה - VBS/LOVE LETTER K - תופיע בשורת הנושא הכתובת הזאת:
THANK YOU FOR FLYING WITH ARAB AIRLINES
בגוף הטקסט תופיע השורה:
PLEASE CHECK IF THE BILL IS CORRECT,BY OPENING THE ATTACHED FILE
והקובץ המצורף הוא: ARABAIR.TXT.VBS

גרסה שלישית - לווירוס נכתבה בפורטוגזית, ובשורת הנושא שלה יופיע המשפט:
PRESENTEUO.
בגוף הטקסט יופיע המשפט: UOL TEM UM GRANDE PRESENTA PARA
VOCE, VEJA O ARQUIDO EM ANEXPO

הגרסאות לווירוס מסוכנות יותר מהווירוס שהתפשט בימים האחרונים באמצעות פגיעה במערכות ההפעלה והקבצים השונים במחשב.

סי אי מפעילה שלושה מרכזי איתור לווירוסים ברחבי העולם בישראל, אוסטרליה וארצות הברית במטרה לספק ללקוחותיה הגנה מלאה מפני וירוסים בכל שעות היממה שבעה ימים בשבוע.

ניתן להוריד חינם אנטי וירוס בכתובת: **http://antivirus.ca.com**

"אהבה חדשה"
וירוס האהבה מכה שוב, והפעם בתחכום מיוחד.

מעבדות המחקר של חברת Symantec הודיעו כי גילו וירוס חדש, שבתחילה נחשד כי הוא אחד מגרסאות וירוס האהבה, אך בסופו של דבר התברר כי מדובר בווירוס חדש לגמרי.

הווירוס "NewLove" המופץ בצורה דומה לצורת ההפצה של וירוס האהבה (הדבקת מחשב אחד דרך הדואר ושליחתו, ללא ידיעת הנדבק, לרשימת ספר כתובות הדואר האלקטרוני שלו), אולם הקושי בזיהויו נובע מכך ששורת הכותרת בדואר האלקטרוני והקובץ המצורף להודעה, משנים את שמם באופן שרירותי.

כזכור, הדרך לגילוי גרסאות של וירוס האהבה, שמספרן הגיע לכ-30, הייתה באמצעות בחינת שורת הכותרת, שהכילה בתחילה ,"I loveYou" ולאחר מכן "Virus" "warning", "Virus Alert" וכדו', ובאמצעות בחינת שם הקובץ המצורף.

הווירוס המתוחכם פועל ב-3 דרכים: ראשית, עם הגעתו לתיבת הדואר של המשתמש, הוא סורק את תוכן הדיסק הקשיח של המשתמש ומחפש אחר קובצי טקסט txt או Doc.
לאחר מכן, הוא משנה את שורת הכותרת ואת שם הקובץ לאחד משמות הקבצים שמצא בסריקה. (כך, למשל, אם במחשבכם מצוי קובץ מעבד תמלילים בשם "חוות דעת על תפקוד המחלקה", שורת הכותרת תקבל את אותו שם והקובץ המצורף יהיה בשם: "חוות דעת על תפקוד המחלקה (VBS. בנוסף, הווירוס כותב מידע שרירותי בתוך הקוד שלו עצמו, ובכך מונע גילוי על-ידי סורקי תוכנות האנטי-וירוס אשר מחפשים סימני זיהוי המאפיינים את הווירוסים הידועים להם.פעולתו השלישית של הווירוס היא הפיכת כל הקבצים שאינם כרגע בשימוש על-ידי המשתמש, לקבצים בעלי נפח 0 (שמם מופיע, אך גודלם הוא 0).
כך עלול הווירוס להשבית את המחשב מיידית, אם אחת התוכנות תבקש לגשת אל הקבצים. חברת סימנטק הודיעה כי תפוצתו של הווירוס כרגע אינה גדולה, ולמעשה, נתקבלו בחברה ידיעות מחברה אחת בארצות הברית ומשתיים בישראל. אולם, שיעור ההדבקה הנמוך עלול להטעות, שכן, גם במקרים קודמים, שבהם וירוס explorer.zip נתגלה (ראשונה הייתה ישראל), התפוצה החלה באיטיות, אך תוך פרק זמן קצר הופץ הווירוס ברחבי העולם. החברה עובדת כרגע על קובץ שימנע את הדבקת המחשב בוירוס. בשבועיים האחרונים, מאז תקף וירוס האהבה, לא עבר יום שבו לא הופצו בקרב "יודעי דבר" בענף אזהרות לגבי וירוסים חדשים והרסניים. כמעט בכל המקרים היה מדובר בווירוסים שנתגלו כבר לפני כשנה, או ב"מתיחות וירוסים (Virus Hoax) ", שבהם מסופר על וירוסים שאינם קיימים.
דוגמה לכך הוא אותו וירוס, לכאורה, שבשורת הכותרת שלו מופיעה ההזמנה "Lets watch TV"- אין מדובר בווירוס אמיתי.

המשך מעמ' 8

מומחים למחשבים, העוסקים באבטחת מידע בארץ ובעולם, פסימיים מאוד לגבי יכולת ההגנה המוחלטת שהם מסוגלים לפתח ולהעניק למשתמשי המחשב בפני התקפות וירוסים אלימים וחדירות בלתי מורשות לתוך מחשבים מוגנים וסגורים.



אם וירוס שאינו מתוחכם במיוחד, כמו I love you, הצליח לחדור במהירות ובעוצמה כזאת למערכות כה חשובות, מה יקרה כאשר יתקפו אותנו וירוסים או פגיעות אחרות שיפותחו על ידי האקרים מומחים ובעלי כוונות זדון?
כיצד ייתכן שחברות האנטי וירוס לא היו מוכנות לפגיעה כזאת?
איך זה קרה שחברות מחשבים, תקשורת, מוסדות ממשלתיים ואחרים נפלו כמו זבובים בפני הווירוס "החביב" הזה?

הפתרון לתופעה מדהימה זאת איננו פשוט כלל ועיקר, ורק התגייסות של מומחים רבים בעולם כולו מחד, ושיתוף פעולה בינלאומי בהגדרת נוהלים, קביעת סטנדרטים ומציאת דרכי התגוננות מאידך, יבטיחו, ולו באופן חלקי, הצלחה במלחמה מתמדת זאת.
העולם הווירטואלי האינטרנטי שבו אנו חיים כיום, טומן בחובו יתרונות עצומים ומבטיח לנו עתיד של רווחה, עושר ואפשרויות כמעט בלתי מוגבלות, יחד עם שוויון בין בני אדם. אך יחד עם זאת, כמו בעולם הלא-וירטואלי, גם כאן אנו צפויים לסכנות, לוונדליזם, לטרור ולפשיעה שפוגעים בכל הכפר הגלובלי הזה, שמשתמש באינטרנט ללא אבחנה, ללא גבולות , ולעתים גם ללא רחמים.

כיצד נישמר בפני הווירוס I love you ודומיו?

יש להצטייד בתוכנת אנטי ווירוס ולהתקין אותה במחשב. מדי כמה חודשים אנו מספקים בתקליטורים המצורפים ל"מחשבים וכיף" תוכנות אנטי וירוס שהורדו מהרשת והן תקפות לתקופה מוגבלת.
אלה יכולות לספק הגנה, ולו זמנית, מפני חדירת וירוסים מוכרים.

כשתוכנת אנטי וירוס כבר מותקנת במחשב, יש לעדכן אותה מדי פעם בפעם, אחת לשבוע זה אידיאלי.
במרבית תוכנות האנטי וירוס נעשה העדכון באמצעות האינטרנט, והתהליך, שהוא אוטומטי, נמשך מספר דקות בלבד.

ברשת האינטרנט ובחברות העוסקות בכך, אפשר להשיג אנטי וירוסים שתפקידם לבדוק כל קובץ שמורידים מהרשת באופן ישיר או באמצעות דואר אלקטרוני.

אין לפתוח דואר אלקטרוני לא-מוכר. פשוט יש להשמיד אותו. האמינו לי, לא מחכה לכם כל הפתעה, ושכרכם ייצא בהפסדכם ובעגמת נפש ויהיה לכם קשה להתאושש ממנה. אין אכזבה ומפח נפש גדולים יותר מאשר וירוס ההורס לכם כל מה שבניתם במחשב שלכם במשך זמן ארוך כל כך.

ואם חס וחלילה נפגעתם, חשוב שיהיה ברשותכם גיבוי של התוכנות והנתונים העיקריים המצויים במחשב שלכם.

אין לפתוח דואר אלקטרוני המכיל קובצי exe או vbs, גם אם הגיעו מאנשים המוכרים לכם היטב.

האהבה כואבת

היקף הנזקים שסבלו חברות ישראליות המחוברות לרשת אינטרנט כתוצאה מהתקפת הווירוס "I Love You" נאמד בחמישים מיליון שקל, כך עולה מניתוח שערכה חברת אינשורטק, העוסקת בניהול סיכונים וביטוח בתחום האינטרנט. בין החברות ששמן הועלה כמי שנפגעו על ידי הווירוס נמצאות גם חברת "פלאפון", "קומברס", "גילת" ועוד. הנזקים נובעים משעות עבודה שהושקעו באיתור ובניקוי הווירוס ובאובדן שעות עבודה שנגרם עקב קריסת מערכות מחשוב קריטיות בארגונים. כמו כן, הושקעו ועוד יושקעו שעות עבודה רבות בניסיון לשחזר קבצים שנמחקו ולא היה להם גיבוי. לדברי אילנית פסח, מנכ"ל אינשורטק, נוצרה בעיה, כיוון שבדרך כלל מבוטחות החברות כנגד נזקים פיסיים, אך לא כך הוא כאשר מדובר בהפסד כספי הנגרם כתוצאה מקריסת מערכות המחשב.
"החברות", אמרה, "לא יפוצו ויספגו נזק של מיליוני שקלים". בעוד שעסקים "קלאסיים" (עסקים לא אינטרנטיים) מבטחים את כל פעילותם כנגד נזקים כלכליים העלולים להיגרם להם כדבר שבשגרה, הרי שבתחום האינטרנט מדובר בנושא חדש, יחסית, שרק לאחרונה החלה המודעות אליו הולכת וגוברת, בעיקר בשל התקפות ההאקרים על מחשבים, שגם הן הופכות לתופעה נפוצה.

ולאלה שלצערנו נפגעו מהווירוס, אנו ממליצים להיכנס לאחד האתרים של חברות האנטי וירוס המובילות ולהוריד משם תוכנות זמניות למחיקת הווירוס.

החשודים

מייקל בון ואונל (Onel) דה-גוזמן מהפיליפינים הם החשודים בהפצתו של הווירוס.
בדיקה של השלטונות העלתה כי מקו הטלפון שבדירתו של אונל דה-גוזמן נעשה הקשר לספקית האינטרנט שבאמצעותה הופץ הווירוס לראשונה.
החשוד השני, מייקל בון, סיים את לימודיו ביום שישי, וחושדים כי הווירוס היה מתנתו לעולם לרגל הסיום.
השניים עסקו בכתיבת תוכנות לעסקים קטנים ואף כתבו עבור סטודנטים את עבודות הגמר שלהם (תמורת תשלום, כמובן). בתחילת השנה הציג דה-גוזמן את פרויקט הגמר שלו: תוכנה לגניבת סיסמאות.
בעבודה כתב דה-גוזמן כי התוכנה אף עוזרת לאנשים, שכן היא מאפשרת להשיג סיסמאות גישה לאינטרנט, ובכך מאפשרת גישה חופשית ללא תשלום. הפרויקט הוחזר לו עם הערת המרצה: "מדובר במעשה בלתי-חוקי".
מייקל בון, מצדו, בנה לצורך פרויקט הגמר שלו, תוכנה המאפשרת לשכפל קבצים.
החוקרים בודקים את האפשרות שהשניים שיתפו את יכולות שתי התוכנות שלהם להפצת הווירוס, בין אם במטרה לגרימת כשל כללי במיליוני המחשבים שנפגעו ובין אם, כפי שנטען במהלך החקירה, להשיג סיסמאות ממספר קטן של קורבנות. לפי גישה זו, השניים לא היו מודעים למהירות ולהיקף שבו יפרוץ הווירוס.
חברת Symantec, יצרנית תוכנת האנטי וירוס של נורטון, מסרה כי מספר הגרסאות של הווירוס המקורי שנתגלו עד כה הגיע ל-29. הגרסאות נבדלות זו מזו בשורת הכותרת המופיעה בראש ההודעה, בקבצים המצורפים ובסוגי הקבצים שהיא מזיקה להם, כולל הודעה הנשלחת כביכול ממחלקת התמיכה של Symantec.

השולח מצויין כ- support@symantec.com וכותרת הדואר היא Virus Alert!!! או Virus Warning!!! אם נתקלתם בהודעה כזו, מחקו אותה מיד!

החברה הציבה באתרה קובץ הבודק הימצאותו של הווירוס, על כל שלל גרסאותיו, במחשבי המשתמש, ומתקן את מה שנפגע.
הקובץ מיועד לאלה שאין ברשותם תוכנת אנטי-וירוס כלשהי (אף כי ניתן להריצו גם אם יש ברשותכם תוכנה כזו).

מקורות רשמיים בפיליפינים מסרו כי בבדיקת הדיסקטים שנלקחו מדירתו של אחד החשודים העיקריים במעורבות בהפצת וירוס האהבה, שהתפרץ לפני כעשרה ימים, נמצא דיסקט השייך לחשוד המרכזי השני, מייקל בון, אף הוא סטודנט למדעי המחשב.

לאחר שהחוקרים שחזרו את המידע שנמחק מהדיסקט, נמצא קובץ שכנראה עמד להפצת הווירוס החדש, וכמו כן, בקוד הווירוס מופיעים שם הסטודנט שנחשד בהפצת הווירוס (לטענתו, בטעות) אונל דה-גוזמן, ושם קבוצת המחשבים שבה היו השניים חברים -Grammersoft.
לדיסקט צורפה הערה, המשויכת למייקל בון ובה נכתב:
"אם עד סוף החודש לא אשיג עבודה רצינית, אפיץ את הווירוס השלישי."
כזכור, סיים בון את לימודיו יום לאחר אותו היום שבו הופץ הווירוס לראשונה.

גם הווירוס שנמצא על גבי הדיסקט, נכתב בשפת Visual Basic, בדומה לווירוס האהבה. בקובץ אחר שהצליחו החוקרים להציל מהדיסקט, נמצאו שמות 30 סטודנטים למחשבים מבית הספר שבו למדו השניים, והחוקרים מנסים לברר כעת, אם יש להם קשר לאירוע. עוד מופיע ברשימה שמו של נשיא הפיליפינים, ג'וזף אסטרדה, אך החוקרים מתייחסים להימצאות שמו ברשימה כבדיחה פרטית.



הנשיא, לעומת זאת, טוען כי הגילוי אודות הפיליפינים כמקור להפצת הווירוס, יכול לסייע בסופו של דבר לפיתוח מרכז ללוחמה בווירוסים במדינה.
ביתר 16 הדיסקטים שנלקחו מהדירה שבה התגוררו דה-גוזמן, אחותו וחברה, פקיד הבנק שנחשד בתחילה במעורבות באירוע, לא נמצאו ממצאים מחשידים.
יוצרי וירוס האהבה לא יועמדו לדין זאת כיוון שהחוק במדינה מתייחס למעשי מרמה בלבד ולדעת יועצים משפטיים לא ניתן לכלול בו את מעשיהם.
משרד המשפטים בפיליפינים הודיע כי לא תהיה אפשרות להעמיד לדין את יוצרי וירוס האהבה לדין, כיוון שהפעולות שביצעו החשודים אינן כלולות בחוק בו הואשמו. כזכור, בתחילת הפרשה חל עיכוב של יומיים עד שהוצא צו חיפוש בדירת החשוד העיקרי באותה עת, פקיד בנק (ששוחרר לאחר מכן מחוסר הוכחות), והפתרון שנמצא להוכחת נחיצות הוצאת הצו היה בהסתמכות על חוק שנתקבל בפיליפינים ועוסק בגניבת מספרי כרטיסי אשראי, חשבונות בנק וסיסמאות סודיות, פשעים שבגינם יזכה הפושע לשהות של עד 20 שנה בכלא. החוקרים היו בטוחים כי כיוון שהווירוס שילח סיסמאות באמצעות הדואר האלקטרוני, לא יהיה מנוס מהגשת כתב אישום המתבסס על הוראות החוק, אולם היועץ המשפטי הראשי במדינה טוען כי לא ניתן "למתוח" את הגדרות החוק עד למידה שכזו. "כוונתו של פורץ מחשבים אינה לבצע מעשי מירמה, ולפיכך לא ניתן לשייך את מעשיו לחוק העוסק במירמה", כתב היועץ המשפטי, אלמר בטיסטה. הרשויות בפיליפינים הודיעו כי לא יתנגדו להחלטתו של בטיסטה.

החשודים העיקריים בכתיבת הווירוס והפצתו, אונל דה-גוזמן ומייקל בון, שניהם סטודנטים לשעבר במכללת מחשבים, מסרו עדויות שונות לגבי נסיבות הפצת הוירוס. דה-גוזמן מסר כי ייתכן והווירוס הופץ בטעות, לאחר שהתברר כי לצורך פרויקט הגמר שלו כתב תוכנה המאפשרת גניבת סיסמאות ואילו בון טען כי דה-גוזמן הפיץ את הווירוס בכוונה. באחד מהדיסקטים שהוחרמו מדירתו של דה-גוזמן, נמצא קובץ שעתיד היה להיות וירוס הרסני במיוחד, שאליו צורפה הערה, המשויכת למייקל בון, שלפיה, אם עד סוף החודש לא ימצא עבודה ראויה, ישחרר את הווירוס הנוסף.

תחיית המתים

מוח המחשב - מעבד 486, על המסך רואים - Windows 2000

טכנולוגיה חדשה של מיקרוסופט מאפשרת להמשיך בהפעלת מחשבים, החל מדגמי 486 בסביבת חלונות 2000 באמצעות שרת Terminal Server

בית הספר היסודי 'נופים' שבחיפה, שבמחסניו ובכיתותיו עמדו 20 מחשבי 486 כאבן שאין לה הופכין, היה הראשון שהטמיע את פרויקט Windows 2000 Terminal Server, המאפשר לאחסן את מרבית היישומים על השרת, בעוד המחשבים האישיים הישנים - תחנות העבודה - מציגים ביצועים מהירים, בדיוק כמו מחשבים מדורות מתקדמים.

הפרויקט, בעלות כוללת של כמה עשרות אלפי שקלים, חסך לבית הספר רכישה של 20 מחשבים חדשים, שעלותם הייתה יכולה להגיע ליותר מ-100 אלף ש"ח.

טכנולוגיית Windows 2000 Terminal Server מאפשרת ליהנות משירותי מחשוב מתקדמים, מבלי להזדקק לחומרה חזקה ושדרוגים שוטפים של חומרה. השרת מאפשר לחבר תחנות עבודה "רזות", כלומר, תחנות שניזונות ממשאבים שנמצאים על השרת, לצד תחנות "שמנות" - מחשבים מתקדמים שמסוגלים לאחסן יישומים ומשאבים.

הטכנולוגיה מאפשרת שמירה של מרבית היישומם על גבי השרת, וכך יכול כל משתמש לפתוח יישומים כבדים מן הבית, או ממיקום מרוחק, מבלי להמתין פרקי זמן ממושכים עד ליבוא הקבצים.

כך לומדים בעולם ממוחשב

"בית הספר, כפי שאנחנו מכירים אותו כבר אינו רלוונטי, המבנה ההיררכי שלו, או מערכת השעות. המורים צריכים למצב את עצמם מחדש, אחרת יתחילו להתפתח מערכות אלטרנטיביות."

את הדברים האלה לא אומר תלמיד סורר או נביא זעם חוץ-ממסדי, אלא מנהלת בכירה במשרד החינוך הישראלי, ראש המינהל לחינוך מדעי וטכנולוגי, יפה ויגודצקי, שאמרה את הדברים בכנס בין לאומי של תאגיד מיקרוסופט לענייני מחשוב, ממשל ומנהיגות, שנערך בסיאטל.

משרד החינוך, מתברר, כבר פועל בעניין.
"כבר היום יש בישראל כמה קבוצות תלמידים שלומדים נושאים על פי תחומי עניין בקבוצות התעניינות. הם נמצאים בבתי ספר שונים בארץ ולומדים דרך האינטרנט", הסבירה ויגודצקי. "כמובן שבלימודים כאלה מערכת השעות אינה רלוונטית, ובוודאי שלא הכיתה."

ויגודצקי הסבירה שגם המורים ייאלצו להתאים את עצמם לצורת החינוך החדשה: "המורה צריך להבין שאינו נושא המידע היחידי. ההכשרה של המורים תימשך לאורך כל הדרך, גם בלימוד הטכנולוגיה וגם בשיתוף פעולה עם עמיתים, ולא יהיה צורך לצאת להשתלמויות, אלא להתעדכן באמצעות הטכנולוגיה."

זהירות, הטעיה!

בחודש האחרון גילו אנשי מיקרוסופט ישראל כי אלפי ערכות מדור קודם של תוכנת חלונות 98 מעודפי המשווקים בחו"ל מצאו את דרכן לישראל ונמכרות כשהן מותקנות על מחשבים חדשים, במחירים אטרקטיביים, אולם מבלי ליידע את הלקוחות כי מדובר במוצר ישן, שמחירו הריאלי נמוך עוד יותר.

התוכנות הישנות, מן הגרסה המיועדת להתקנה על מחשבים חדשים לפני מכירתן ללקוח הסופי (OEM), הן קשות יחסית לזיהוי, מאחר והלקוחות אינם נדרשים להתקין את התוכנה בעצמם, וכשהם פוגשים בתוכנה על מסך המחשב, קשה להם לזהות שהתוכנה אינה מהדור האחרון, כיוון שהמסכים של התוכנות נראים כמעט זהים.

הערכות החדשות של חלונות 98 ניתנות לזיהוי על פי הצבע הלבן של חוברת ההדרכה למשתמשים, ותעודת המקוריות בצורת מדבקה הנמצאת בגב המדריך למשתמש.

על המדבקה בערכות החדשות מופיע הכיתוב Microsoft Windoows 98 Second Edition. זאת בניגוד לערכות הישנות יותר המלוות בחוברת הדרכה צבעונית ותעודת המקוריות של מיקרוסופט מודפסת על כריכתן.

"הערכות הישנות אינן כוללות עדכונים ושיפורים שונים שהכניסה חברת מיקרוסופט לגרסאות החדשות.

בשנים האחרונות הפכה מכירת התוכנות המותקנות על גבי המחשב כבר אצל המשווקים לשיטת השיווק הנפוצה, ומעטים הם הלקוחות הביתיים הרוכשים תוכנות בנפרד ומתקינים אותן על המחשב.
מרבית תקלות התוכנה במחשבים חדשים נובעות מהתקנה לא נכונה של תוכנות הסותרות זו את זו, מה שקרוי בשפה המקצועית התנגשות דרייברים. התקנה אצל המשווק מונעת תקלות אלו. יתר על כן, מכירת מחשב ללא תוכנות או עם תוכנות מזויפות היא מעשה לא הגון שפוגע בלקוחות.
התקנת תוכנות ישנות על מחשבים במסווה של תוכנות חדשות במחיר נמוך יותר גם הן הונאה של הלקוחות.
דואר אלקטרוני: v-felixf@microsoft.com



בזק עושה זאת שוב

ב-1 במאי השנה הנהיגה חברת בזק את אחת הרפורמות הגדולות ביותר שלה: ביטול פעימת המונה וגביית התשלום על שיחה לפי אורכה המדויק בשניות.

איציק אהרונוב

זה נראה באמת מושלם. הרי סוף-סוף יש ללקוחות אפשרות לשלם לפי מה שהם דיברו, מבלי לשלם בעד זמן נוסף שנותר להם עד תום משך פעימת המונה. דיברתי 3 דקות - אשלם בעד 3 דקות. זה העיקרון, וכשזה העיקרון - זה בסדר גמור.

אבל הבעיה מתחילה כשבזק עשתה עוד משהו: מחיר השיחה המינימלי הנו 23.1 אגורות, ובנוסף לכול, עלו מחירי השיחות בכ-50%, באופן יחסי ממחירי השיחות, לפי מערכת פעימות המונה.

אלה הם התעריפים החדשים של בזק: בשעות 08:00 עד 18:00, דקת שיחה מקומית תעלה 9 אג', ודקה של שיחה בינעירונית - 27 אג'. החל מהשעה 18:00 עד הבוקר שלמחרת - כל הארץ הופכת לאזור חיוג אחד (שינוי גדול ומבורך, לדעתי). ולכן, החלק משעה 18:00 ועד 22:00, דקת שיחה תעלה 4.5 אג', והחל מהשעה 22:00 ועד 08:00 למחרת - כל דקה תעלה 1.5 אגורות. אך חשוב מאוד לשים לב, שכל עוד מחירה הכולל של השיחה לא עבר את גבול המחיר המינימלי (23.1 אג') - המחיר המינימלי הוא מחיר השיחה.
הגבייה תתבצע לפי זמן מדויק של השיחה.

כיצד תושפע עלות הגלישה כתוצאה מהרפורמה?
ובכן, השינויים הללו מהווים שינויים עצומים יחסית לשיטה הקודמת, ולכן, הפער בין העלויות גדול מאוד. שעת גלישה בלילה בשיחה מקומית עלתה פעם כ-50 אג', כיום זה עומד על 90 אג'. (1.5 אג' X 60 דקות, בניגוד לשתי פעימות מונה בעלות של כ-24 אג' כל אחת.)

בזק ידעה שמהפך כל-כך גדול יגרום לרעש ולמהומה גדולים מאוד. ולכן, בזק הנהיגה עוד שתי שיטות חדשות לגבייה מלקוחות, שתי שיטות שהצילו את בזק מהכפשת שמה, משביתות ומבלגן גדול: מסלולים ייחודיים לגלישה באינטרנט, והשירות "מספרים נבחרים".
אגע בכל אחד מהם בקצרה:

"מסלולים ייחודיים לגלישה באינטרנט", זהו, בעצם, שירות המורכב משש תכניות גבייה ייחודיות, אשר נועדו להתאים למגוון סוגי הגולשים: הגולשים הקלים, הבינוניים, וה"כבדים", שנוהגים להשאיר את המחשב מחובר לרשת במשך כל הלילה.
בעבור כל אלה מצאה בזק את הפתרון האידיאלי.

שש התכניות הן: **"לייט-נט"** (חיבור למספר הספק במחיר מוזל מאוד, ללא תשלום דמי מנוי, אם כי ההתקשרויות כרוכות בתשלום המחיר המינימלי), **"שש-פלוס"** (גלישה זולה במיוחד אחרי השעה 18:00, כרוך בתשלום חודשי סמלי), **"טריו 4 שעות"**, **"טריו 10 שעות"** ו**"טריו 20 שעות"** (תלוי באורך התוכנית - החיוג אל הספק מתבצע חינם וללא כל תשלום, פרט לתשלום החודשי, כל זאת למשך התכנית - 4 שעות חודשיות, 10 או 20). וגולת הכותרת היא **"חופשי-חודשי"** - משלמים 99 ש"ח בחודש (בתשלום דו-חודשי של חשבון הטלפון הוא 198 ש"ח) - ומתחברים לספק האינטרנט כמה שרוצים, אין פעימות, אין הגבלה, חופשי חודשי.

חשוב מאוד להבהיר שני דברים: ראשית, כל אלה תקפים אך ורק אם יש לספק האינטרנט שלכם מספר חיבור באזור החיוג שלכם. ושנית, הספק שלכם צריך להיות רשום ברישומי בזק, על מנת שתוכלו ליהנות מהשירות.

עד כמה זה משתלם?
ובכן, כל אחד בוודאי יודע כמה הוא גולש, ואיזה נתח מחשבון הטלפון שייך לגלישה. לדעתי, מספר התכניות מגוון בהחלט, וכל אחד לבטח ימצא לעצמו תכנית שתקל עליו. בכל אופן, **לא מומלץ להתחבר לאינטרנט לפי התעריפים הרגילים**, ממש לא! ועוד דבר, עד כמה שהתכנית "חופשי-חודשי" קוסמת לכם - אל תמהרו לקפוץ על ההזדמנות. תחילה כדאי לבדוק אם זה מצדיק את מאתיים השקלים לכל חודשיים.

השירות השני הוא השירות "מספרים נבחרים", הדומה מאוד לשירותים דומים הקיימים ברשתות הסלולריות. העיקרון פשוט: הלקוח בוחר 3 מספרים שאליהם הוא מתקשר הכי הרבה, וכך, לאחר השעה 18:00 ועד ל-08:00 למחרת - כל שיחת דקה אל המספרים הללו תעלה בסה"כ 0.5 אג' במקום 4.5 אג' ו-1.5 אג' בלילה. השירות כרוך בתשלום חודשי.

פתרון יוצא מן הכלל לכל מי שאינו חפץ בשירות הקודם, "מסלולים ייחודיים לגלישה באינטרנט". חישוב פשוט מוכיח ששעת גלישה באינטרנט תעלה, במקרה שמספר הספק יהיה אחד מהמספרים הנבחרים בסה"כ 30 אג', יחסית ל-90 אג' בתעריף הרגיל, וכ-50 אג' ביחס לשיטות הפעימות! ושלא לדבר על הטלפונים הארוכים לבני הזוג, לחברים וקרובים שנמשכים לעתים שעות רבות אל תוך הלילה

לומר לכם את האמת, קוראים יקרים, תחילה הייתי ממש נרגז. כשראיתי שבזק משנה את התעריפים, הרגשתי מרומה, וחסר אונים - מול חברה ענקית, שבמשך שנים לא מעטות משחקת ביותר מ-2 מיליוני מנויים, ולמעשה בכל אזרחי המדינה. הכי הרבה חרה לי על הגולשים המסכנים, שיצטרכו לשלם יותר מכפליים בעד גלישתם, שממילא היא יקרה.

אך לאחר מספר ימים, כשראיתי שבזק מנהיגה שינויים לטובת הגולשים - אמרתי לעצמי "שיחקה אותה". שינויים אלה חשובים וגורליים, הן עבור הלקוחות והן עבור בזק עצמה. ועצם זה שיש אפשרות בחירה בין תכניות המוצעות לגולשים, והשירות מספרים נבחרים - זה כבר מראה על בחירה, שבה רצון הלקוח קובע.

הרי זה מה שחשוב כאן יותר מכול, נכון? אני מקווה שהשינויים החדשים שבזק הנהיגה יביאו לתקשורת טובה יותר בישראל.



טריוויונר

אז מי באמת רוצה להיות מיליונר?

איציק אהרונוב

השם "טריוויונר" בוודאי מזכיר לכם את הילה "מיליונר", ומה עוד יכולות שתי המילים, "טריוויה" ו-"מיליונר" להזכיר אם לא את משחק הטלוויזיה הפופולרי בכל רחבי העולם - "מי רוצה להיות מיליונר?"

אכן, המשחק טריוויונר נגזר באופן כללי ממשחק הטלוויזיה.
יתרה מזאת, לטריוויונר פעם אפילו קראו "מי רוצה להיות מיליונר", והוא אף נראה כהעתק מושלם של המשחק הטלוויזיוני, אך ככל הנראה, מטעמי זכויות יוצרים נאלץ יוצר המשחק הממוחשב לשנות כמה דברים במשחקו, ובין היתר, את השם לטריוויונר.

ם בטריוויונר המטרה היא אותה מטרה: הגיע הכי קרוב למיליון הדולרים.
מסע ארוך, וכולל 14 שאלות (הבדל כוון נוסף מהמשחק המקורי), וככל שמתקרבים אל הקופה הגדולה - השאלות קשות יותר ויותר, לפחות כך טוען יוצר המשחק.

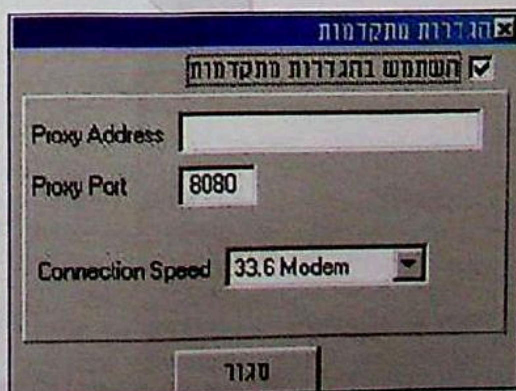
אלו הן ארבע הרמות של השאלות:
שאלות ברמה קלה: 0$ - 1000$
שאלות ברמה בינונית: 1,000$ - 32,000$
שאלות ברמה קשה: 32,000$ - 125,000
שאלות ברמה קשה מאוד: 250,000$ - 1,000,000

בניגוד למשחק המקורי, שבו ניתן לבחור בשלושה מקורות לסיוע: "קהל", "חבר טלפוני" ו-"50:50", בטריוויונר העזרה יכולה להגיע מארבעה מקורות, ששונו, כנראה במכוון, מהמשחק המקורי.

ארבעת המקורות לסיוע הם:

"מדגם"
בעצם, שם שונה ל"קהל" במשחק המקורי. העזרה המתקבלת במדגם היא נכונה ועוזרת, ככל שהשאלות קלות יותר. באופן טבעי, ככל שהשאלות קשות יותר הקהל, כתוצאה מאי-בקיאותו בנושאים הקשים, עלול להטעות.

"שאלה חלופית"
זוהי אופציה מקורית בטריוויונר.
אם סבורים שהשאלה קצת קשה ולא מוכנים להמר על תשובה כלשהי, אפשר לבחור באפשרות השאלה החלופית, ואז לקבל מהמחשב שאלה אחרת, התואמת ברמתה לרמה של השאלה שעליה היה קשה לענות.



"צמצם"
זהו, בעצם, שם אחר לאפשרות הקיימת במשחק המקורי, שהוא - "50:50", עם שינוי קל. מי שבוחר באפשרות הזאת, מורה למחשב להוריד תשובה לא נכונה אחת, ובכך בעצם להשאיר שלוש תשובות. בחירה באפשרות זו מקצרת את הזמן ב-15 שניות. אם עדיין מתקשים, יש אפשרות לבחור ב"צמצם" פעם נוספת, וכך להישאר עם שתי תשובות, ואז יש לבחור באחת מהשתיים, במסגרת הזמן שנותר.

"תוספת זמן 30 שניות"
אחד הדברים הקשים בטריוויונר הוא העובדה שבמשחק הזה, בניגוד למשחק המקורי שבו יש דקה שלמה לענות על שאלה, בטריוויונר ישנן 30 שניות בלבד. לי זה נראה כחסרון גדול מאוד במשחק הממוחשב, כי קשה להתרכז ולחשוב בצורה יותר עמוקה, וכל שיש הוא רק לנחש. אך בכל זאת, אם מרגישים ש-30 שניות נוספות יוכלו לעזור, אפשרות לבחור ב"תוספת זמן 30 שניות".

מן הסתם, ניתן להשתמש בכל אחת מאפשרויות הסיוע פעם אחת בלבד (חוץ מאפשרות "צמצם", שבה ניתן להשתמש פעמיים) בכל משחק.
לאחר שמנצלים את המקור הוא פשוט נעלם מן המסך.

אתם רוצים בוודאי לדעת יותר פרטים על השאלות שבמשחק.
ובכן, בגרסה שבדקתי (1.13) היה מאגר של 2435 שאלות.
אם רוצים, ניתן לבקש מהתוכנה לעדכן את המאגר, וזאת עושים על ידי לחיצה על כפתור "עדכן מהאינטרנט", הנמצא במסך הראשי.
ברוב הפעמים, העדכון מתבצע בצורה חלקה וללא בעיות מיוחדות.

השאלות עצמן הן ברמות קוטביות, אך לעתים לא נשמר הדירוג מהקל לקשה. כלומר, ייתכן מאוד שכבר בהתחלה מקבלים שאלות קשות, ובשאלת מיליון הדולר, שאלה קלה.
סיווג לקוי של שאלות יכול לגרום למשחק שיהיה קשה מאוד, ומצד שני למשחק קל ופשוט מאין כמוהו, שניתן לנצח בו ללא כל "גלגלי הצלה".
עמיתי כינה את המשחק, לאחר ש"זכה" במיליונר הדולר ללא קושי, בשם:
"מי רוצה לטפח לעצמו את האגו?"
ובנקודה מסוימת, הוא צדק.

כמו כן, נתקלתי בשני דברים בעייתיים נוספים:

* מקבלים "פרס" כלשהו (ולא 0S), רק אם עוברים את השאלה ה-12, רבע מיליון הדולר.
לא תמיד קל לטפס לשם, וזה קצת מתסכל, שלמרות המאמץ הרב שהושקע בקצת פחות מתריסר שאלות לא זוכים בכל ניקוד שהוא.

* המסך שבו מהבהב הסכום שעליו משחקים באותו רגע (מהסכומים הקיימים במשחק), כאשר בפינה השמאלית העליונה ישנו מין סרטון אנימציה של מחשב מתקרב, ועל מסכו נראה המשחק.

יש רק להריץ את הקובץ שמורד מהרשת, ולעקוב אחר הוראות- ההתקנה, שגם הן כתובות עברית.
זהו משחק מהנה מאוד, ויכול למלא שעות רבות של שעמום או כסתם אתגר.
בשקעה נוספת ומאגר שאלות גדול יותר, המשחק הזה יכול אפילו להיות משחק מצוין, עם אפשרויות מסחריות נוספות, כגון, אתר טריוויה ישראלי גדול, שבו המוחות הגדולים של ארצנו מתחרים על פרסים גדולים ונהנים.
אבל זה, בטח יגיע עם הזמן.

ובינתיים, אם אתם זוכים בכמה מיליונים, אל תשכחו לשלוח לי קצת!
אגב, לא צריך להיות מיליונר, על מנת לשחק במשחק.
למעשה, הוא חופשי לחלוטין, וניתן להוריד אותו חינם מהאתר שלו

הכתובת:
http://www.trivioner.co.il

ללא ספק, זוהי הורדת החודש.
תיהנו!

פרטים כלליים:
דרישות מינימליות: מערכת חלונות 95' ומעלה, רזולוציית מסך 800x600
הפעלה: קלה
התקנה: קלה מאוד
עיצוב חיצוני: טוב
יתרון בולט: דומה מאוד למשחק הטלוויזיה, כמעט מרגישים את יורם ארבל!
חסרון בולט: האנימציה המעצבנת בתחילת כל שאלה, ורק 30 שניות?!
גודל קובץ ההתקנה: כ-2.3 מ"ב
מחיר: חינם!
פרטים נוספים:
http://www.trivioner.co.il
ציון: 8.5 / שעות של הנאה.
היזהרו מהתמכרות!





בניגוד למשחק המקורי, שבו ניתן לבחור בשלושה מקורות לסיוע: "קהל", "חבר טלפוני" ו-"50:50", בטריוויונר העזרה יכולה להגיע מארבעה מקורות, ששונו, כנראה במכוון, מהמשחק המקורי.

הדבר מלווה בצליל מתאים, ולמען האמת, לאחר 6-5 שאלות, כשהדבר הזה חוזר על עצמו, זה מתחיל ממש להציק. ואין אפשרות לבטל זאת, וחבל.

ואם בצלילים עסקינן, אשמח לציין **שהפסקול** סביר בהחלט. כשצודקים הקהל מוחא כפיים, וכאשר טועים הקהל מרכין את ראשו, ותחושת הכישלון מלווה בצלילים עגומים, בהתאם.

הממשק בתוכנה פשוט, וכולו בעברית. על מנת להתקין את המשחק, לא צריך לדעת הרבה.



אינה מיכאלי

החלף מסך (זמנית, כלומר)

www.keshet-tv.co.il

שידורי קשת החביבים מביאים לנו אתר מושקע להפליא.
מרכז האתר הוא נבחרת התכניות (המצוינות) שקשת מציגים לנו.
זינה הנסיכה הלוחמת, אלי מקביל, סאות' פארק ומה לא! שימו לב שלכל תכנית יש אתר משלה (מכובד למדי!) מלא בתמונות, במידע ובתקצירי פרקים.
אמנם, נמסר לנו ממקורות חסויים, שקיימים אי דיוקים וטעויות בקטעי הטקסט על הסדרות, אבל לאחר דיון מעמיק הוחלט לסלוח על כך. שימו לב לרייטינג (בעברית - מידרוג) משני הערוצים, 1 ו-2. מעניין ביותר, למשועממים שבינינו. הנכם מוזמנים להתעדכן בעמוד החדשות או להציג שאלות לטריוויה שמתוכננת באתר.
צפייה מהנה!



"להוריד מהאינטרנט עבודות, זה לא פחות מכובד מאשר להעתיק מהאנציקלופדיה."

www.schoolsucks.com

המשפט זה הוא אינו דמיוני, ולא תאמינו, הגתה אותו דווקא מורה, ומסתבר, שאכן הוא נכון...

אתרי עבודות יש די והותר, אבל למען האמת, הם אף פעם לא מספיקים. המאגרים מספקים אלפי עבודות המקוטלגות לפי נושאים:
תנ"ך, כללי, היסטוריה, אנגלית וכד'. כל מה שצריך הוא ללחוץ על הנושא המבוקש ולהגיע לעבודה שהיא הקרובה ביותר לנושא ושמישהו כבר כתב אותה בשבילכם.

"המורה, לא מצאתי עבודה באינטרנט - המחשב אכל לי את כל המידע."
זה יהיה קרוב לוודאי המשפט השולט בשנות האלפיים...

14:12
14:53
15:15
15:40

אוספים וחיות אחרות

www.stamp-universe.com

במקרה שעדיין נותרו בעידן ההיי-טק אספני בולים או דברים אחרים, סביר להניח שהם יתעניינו באתר הזה. מעל לכול, מטרתו העיקרית היא ללמד אותנו את אמנות האספנות.
מה זה בדיוק ה"כול"? אתם שואלים, ובכן; אם ברשותכם אוסף מטבעות או בולים, באתר מוצעים שירותי הערכה, שיבדקו, כאמור, את שווי האוסף. בכל שבוע מתקיימות מכירות פומביות במספר נושאים: מטבעות, מטבעות עתיקים, תקליטים (אותם יצורים שחורים ועגולים), אוספים מעולם הספורט ועוד, ועוד.

בנוסף, אתם מוזמנים לחנות וירטואלית, שיש בה מוצרים בשווי העולה על עשרה מיליון דולר! ואם כל זה לא מספיק לכם, תוכלו להצטרף למועדון האספנים ולהיות חלק מהמשפחה.
והערה לסיום ; כדאי לבדוק את עמוד החתימות, אולי הסלבריטי האהוב עליכם איבד אחת באתר זה.

WE LOVE YOU, אמריקה!

whitney.artmuseum.net

אתר זה מביא יותר מ-200 מוצגים של תרבות אמריקאית במאה ה-20. פריטים אלה מוצגים בתחומים שונים של אמנות, כולל דוגמאות של ציורים, פסלים, אדריכלות, סרטים ורבים אחרים. כל זאת בעזרת טכנולוגיית פלאש היוצרת מצגות מרהיבות. תוכלו למצוא פה פעילויות שונות לכל המשפחה (והזדמנות נהדרת להראות להורים מה בדיוק עושים באינטרנט). ההנאה מהאתר מובטחת, והוא מומלץ מאוד.



ליקוי חמה

אתר מבית סנונית המתמקד בהיבטים שונים של ליקוי חמה. נוכל ללמוד על תופעת הטבע המרתקת, כיצד היא מתבצעת, מה גורם לה, ובנוסף לקרוא על עובדות היסטוריות.
לדוגמה, כיצד מותו של קארל הגדול, שנבע מהלם כשצפה בליקוי חמה, הביא למלחמות בין בניו, שפילגו את האימפריה לשלושה חלקים, הידועים לנו כיום כצרפת, אנגליה ואיטליה?
כדאי להתעניין באופן שבו ראו את ליקוי החמה ואת השימוש שעשו בו אסטרולוגים (להפחיד את העם, להעצים את השליטה ואת האמונה בכוחם וכו'). מעניין, מרתק ומפליא.
תיהנו!

www6.snunit.k12.il/blacksun

פו!

www.machaon.ru/pooh

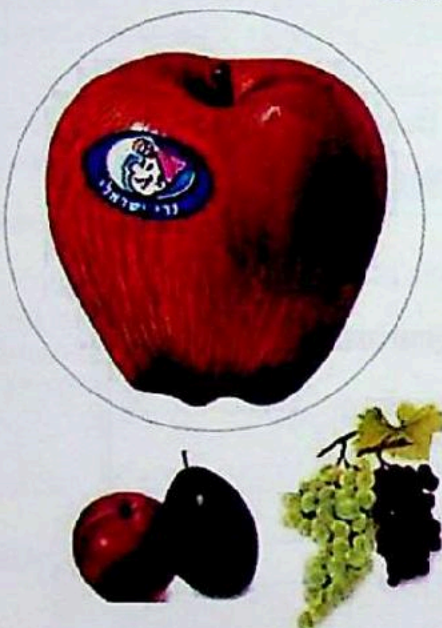
מי לא אוהב את פו הדוב? איך אפשר שלא לאהוב את היצור המתוק הזה? מצורפים האיורים המקוריים של ארנסט שפרד המופיעים בספר עצמו בינתיים קיים באתר רק הספר האלקטרוני, אך מובטחים דברים נוספים בעתיד הקרוב. האתר הכי מומלץ לכו-לם!



מועצת הפירות

www.fruit.org.il

מועצת הפירות מביאה לנו אתר מקסים, והגלישה בו היא תענוג אמיתי.
במחלקת "עץ הדעת" אפשר ללמוד על ערכים תזונתיים של כל פרי ופרי, לקבל טיפים ולהתרשם מהגלריה. אגדות ומשחקים במחלקת ה"ילדים". וב"מתכונים", שימו לב במיוחד לעוגת בננות ואגוזים. לאו דווקא נשמע מרתק, אבל דווקא מקטעי המידע על הפירות אפשר ללמוד וליהנות.
לסיכום ; אתר מהנה וחביב, מותאם לכל הגילים.



ארכיון ההומור (פיהוק)

www.thehumorarchives.com

"ארכיון" אמנם נשמע כמלה המתאימה למעמקי מרתף עם מדפים אינסופיים עמוסים תיקיות ישנות, אבל אנחנו באינטרנט ; וכאן העולם פועל אחרת. "ארכיון ההומור" מכיל בדיחות מסווגות לפי נושאים, כגון: מיקרוסופט, פוליטיקה, סטריאוטיפים, נשים, סקס, מערכות יחסים וכו'. הבדיחות המצוירות חביבות בהחלט. המלצה חמה (מאוד) על בדיחת ה"גן עדן או גיהינום לביל גייטס".
את האתר הזה לא תוכלו לעזוב בקלות. כפי שאמר ד"ר פישר לפנינו: "זה בדוק".

רדיו ללא הפסקה

www.103.fm

רדיו ללא הפסקה משיק בימים אלה את אתר האינטרנט שלו אשר יביא אל גולשי האינטרנט את האנרגיות של גלי האתר בשילוב הקידמה של העולם הגדול אל מסך המחשב הפרטי שלך בבית.

אתר האינטרנט של רדיו ללא הפסקה תוכנן להיות אתר ידידותי וקל להפעלה כך שהעממיות הניכרת בשידורי הרדיו יאפיינו גם את התכנים שיוצגו באתר.

האתר יאפשר לגולשים להנות מתכנית הרדיו המשודרת כעת על גלי האתר ובנוסף יהיו בו ארכיון של כל תוכניות הרדיו וניתן יהיה להקשיב לתכניות מהעבר.

לאתר האינטרנט יהיה פורום וניתן יהיה לערוך ציטים בנושאים שונים.

מטאורולוגיה באינטרנט

http://www.ims.gov.il/

השירות המטאורולוגי הישראלי גאה להציג: אתר אינטרנט חדש שבו ניתן יהיה להתעדכן בתחזית מזג האוויר, לצפות במפת תחזית מזג האוויר ולקבל אזהרות ותשקיף לימים הקרובים.
בהמשך יתפרסמו באתר גם מדדי הקרינה וגובה הגלים בים.

האתר מקושר לאתר הארגון המטאורולוגי העולמי של האו"ם (WMO), שם ניתן לצפות בעשרות אתרים של שירותים מטאורולוגיים מרחבי העולם.

בעמודים האחרים של האתר ניתן לקרוא על הפעילות הענפה של השירות המטאורולוגי, מהתחומים הרבים של המטאורולוגיה היישומית דרך המחקר והפיתוח, תשתיות וציוד מטאורולוגי ועד מרכז ההדרכה הבינלאומי.

מידע אחר שמציע השירות הוא מחקרים וחוות דעת על מזג האוויר לצרכים של מגזרי משק שונים ואזרחים מהשורה.



הספר הא

"למד עצמך את דלפי 4 ב-21 יום"

Teach Yourself Borland Delphi 4 in 21 Days

מאת: קנט רייסדורף (Kent Reisdorph)

איציק אהרונוב

לאחרונה קיבלנו בתיבה האלקטרונית שלנו עשרות מכתבים מקוראים נאמנים, התוהים מדוע אינם יכולים למצוא ספר טוב בשפה העברית ללימוד סביבת הפיתוח Delphi, של חברת התוכנה העולמית Borland (ששינתה את שמה לא מכבר ל-Inprise).

ובאמת, חבל שהוצאות ספרי המחשבים הגדולות בישראל לא נענו לאתגר ולא תרגמו אפילו אחד מספרי המחשב הפופולריים הקיימים ללימוד סביבת זמידע. הרי בסה"כ, מדובר במוצר "חם", ומלהיב מיליוני מפתחי תוכנה בכל העולם, ואני בטוח גם בישראל.

באנגלית, לעומת זאת, מבחר הספרים לדלפי בכלל אינו קטן, ומסתכם ביותר ממאתיים כותרים שונים. כמובן, אפשר פשוט להגיע לאמאזון ולקנות שם את הספר המתאים ב-35 דולר בממוצע, ולשכוח מהספר בעברית.

אז אם נישאר בתחום השפה האנגלית, הנה אחד מחמשת הספרים הטובים ביותר בעולם שנכתבו בנושא, וחשוב מכול חינם.

"**Teach Yourself Borland Delphi 4 in 21 Days**" של הוצאת הספרים SAMS, אחת מהוצאות הספרים הגדולות בארה"ב ובעולם כולו.

Teach Yourself Borland Delphi 4 in 21 Days

← Previous Chapter | → Next Chapter | ↑ Contents

- 14 -

Advanced Programming

- Implementing Context-Sensitive Help
  - Writing the Help File
  - Context Identifiers and the HelpContext Property
  - Implementing Context-Sensitive Help
  - Adding Menu Support for the Help File
  - Using Help Include Files
  - Putting It to Work
- Checking Errors with Exception Handling
  - Exception-Handling Keywords: try, except, finally, and raise

הספר הזה נמכר בעשרות אלפי עותקים בתקופה קצרה, וללא ספק, נחשב לאחד הטובים בתחומו.

ניתן להורידו בכתובת:

http://www.kaposnet.hu/books/tysdelphi4/ tysdelphi4.zip

כמרומז בשם הכותר, מדובר במדריך מעשי של צעד-אחר-צעד ללימוד סביבת הפיתוח המהפכנית, דלפי, בגרסתה שלפני האחרונה, גרסה 4.

ואכן כך, כל הכתוב בספר מחולק ל-21 ימים בדיוק, ובכל יום לומדים משהו חדש אודות דלפי, כאשר המשהו החדש הזה מסתמך על הנלמד ביום הקודם.

אם משקיעים כשלוש שעות ביום לכל פרק (כולל ההפסקות החיוניות באמצע), אפשר לסיים את כל הקורס בשלושה שבועות כמתוכנן, בהצלחה רבה, ואף לנסות לבנות תוכנת אינטרנט שלמה בפרק הנספח.

בשלושת ימי הלימוד הראשונים, אמורים הלומדים להכיר (ולא בהצלחה מרובה, וכאן בעצם נעוץ חסרונו הגדול ביותר של הספר) את יסודות שפת ה-Object Pascal, שהיא בעצם שפת התכנות שעליה מונחת דלפי.

בספר עוברים על החלקים העיקריים של השפה ועל התוספות שלה, מאז השינויים האחרונים ב-Turbo Pascal ו-Borland Pascal.

כמי שיש לו ניסיון בפסקל, הבנתי את כל הכתוב בשלושת הפרקים הראשונים, המשתרעים על פני 130 עמ', אך קשה לי לשפוט אם אכן יובנו הדברים למי שהוא חסר ניסיון וידע בנושא.

לקטרוני -
ספר חובק עולם

ביום הלימוד הרביעי ואילך, עובר המחבר לדלפי עצמה, לסביבת הפיתוח הוויזואלית והמהפכנית, שהדהימה את עולם המחשבים עוד בשנת 1995, כאשר הראתה לכולם, כמה קל ליצור את האפליקציות החזקות ביותר לחלונות, אפילו מבלי שכותבים שורת קוד אחת.

בתחילה עובר המחבר על סביבת הפיתוח ושולחן העבודה של דלפי (IDE).
לאחר מכן הוא עובר על מודל הקומפוננטים הוויזואלי (VCL) של דלפי, מעצב הטפסים והתפריטים הוויזואליים.

בשבוע הלימוד השני מתחילים בתכנות עצמו:
ניפוי שגיאות (Debugging), שימוש בשיטות תכנות מתקדמות (כמו API) לביצוע משימות שלא קל לבצע אותן אחרת, פיתוח יישומים גרפיים, עתירי אפקטים ומולטימדיה, יצירת ספריות מקושרות דינמיות (DLL), תכנות באמצעות הוספת אובייקטים של ActiveX ביישומים, פיתוח יישומים שעובדים על בסיסי נתונים (אחד הצדדים החזקים של דלפי) ועוד, ועוד, ועוד.

לפי הפירוט הנ"ל, שגם הוא על קצה המזלג, אפשר להבחין בכך שהספר נוגע כמעט בכל היבט של תכנות בסביבת הפיתוח דלפי.
לא רק שיש בו הסבר על הדברים הבסיסיים שצריך לדעת אותם, אלא שהוא נוגע בכול, ממש כך.
בסוף כל פרק ישנם שלושה חלקים שנועדו לשפר את הזיכרון ואת הבנת החומר אצל הקוראים:
מדור שאלות ותשובות (Q&A), מבדק קטן (Quiz) שהתשובות עליו נמצאות בפרק נספח, ולבסוף מדור התרגילים (Exercises), שבו ממליץ המחבר על פעילות נוספת, לשם הבנה טובה יותר של החומר שנלמד באותו יום.

הספר מרשים מאוד.
השפה האנגלית שבה כתוב הספר, אינה ממש פשוטה, אבל קלה להבנה עד כדי כך, שלא השתמשתי במילון אפילו פעם אחת. הדברים כתובים בהמון הומור, ולא מעט פעמים הרגשתי כאילו המחבר יושב לידי וקורא לי את הכתוב, כשהוא נוקט בשפה מרגיעה, וחוזר אינספור פעמים ואומר, שאם אינני מבין כעת נושא מסוים, ללא ספק, באחריות, אבין אותו בעוד כמה שורות.

החסרון היחידי בגרסה האלקטרונית של הספר הוא בעובדה שהקבצים של צילומי המסכים לא נמצאים בארכיב המכווץ שבו מאוגדים פרקי הספר.
הספר משתרע על יותר מ-800 עמודים. לדעתי, מי שיכול כדאי לו מאוד לרכוש את הספר המודפס.

לסיכום,
הספר מומלץ לכל מי שעוסק בתכנות בדלפי, גם למתחילים וגם לאלה שנמצאים כבר באמצע הדרך.
וכפי שהבטיח המחבר:
"אני מתערב שלפחות בכל פרק תמצאו משהו שלא ידעתם עליו קודם לכן."

נקווה שספר דומה יוצג גם על המדפים בישראל, כשהוא מתורגם לשפתנו המיוחדת.
עד אז, גם מה שיש יכול להספיק, וכפי שראיתם, מה שיש בכלל לא רע!

תיהנו!

- Day 4 - The Delphi IDE Explored
- Day 5 - The Visual Component Model
- Day 6 - Working with the Form Designer and the
- Day 7 - VCL Components

WEEK 1 - IN REVIEW

- Day 8 - Creating Applications in Delphi
- Day 9 - Projects, the Code Editor, and the Code
- Day 10 - Debugging Your Applications
- Day 11 - Delphi Tools and Options
- Day 12
- Day 13
- Day 14

SAMS

Teach Yourself Borland Delphi 4 in 21 Days

→ Next Chapter

Table of Contents:

- Introduction
- Day 1 - Getting Started with Delphi
- Day 2 - More on Pascal
- Day 3 - Classes and Object-Oriented Programming
- Day 4 - The Delphi IDE Explored
- Day 5 - The Visual Component Model



קיוון הבחירות לכנסת

יושב ראש הכנסת, אברהם בורג, הציע לשלב בבחירות לכנסת ולראשות הממשלה הצבעה מקוונת של האזרחים ברשת האינטרנט (E-Voting). הוא דיבר על כך במהלך כנס של חברת מיקרוסופט, בסיאטל.

בורג, שהיה אחד הדוברים בכנס, דיבר על פרויקט "מרכז המחקר והמידע" שיאפשר לחברי הכנסת להגיע למידע מגוון בכל תחומי עבודתם, במהירות ובהיצע רחב.
בשלב הראשון יוכלו חברי הכנסת למצות את המשימות הפרלמנטריות שלהם ביתר עצמאות", הסביר היו"ר בורג. "כיום נאלצים חברי הכנסת לקבל את המידע מפקידי הממשלה והפרויקט יגביר את היכולת של חברי הכנסת למלא את אחד מתפקידיהם שהוא פיקוח על הרשות המבצעת."

מאוחר יותר נפגש היו"ר בורג עם סגן נשיא מיקרוסופט העולמית, ג'ף רייקס ועם מנכ"ל מיקרוסופט ישראל, אריה סקופ, והצעתו זכתה להתלהבות רבה. רייקס הציע לבורג לסייע במימוש היוזמה והוסיף כי המודל הישראלי של מכון מחקר ומידע בבית הפרלמנט יכול להוות בסיס לבתי פרלמנט אחרים ברחבי העולם.

שירות "גולולרי"

Let Me Know תעביר בשיתוף עם ערוץ הספורט מידע על משחקי כדורגל בזמן אמת באמצעות הטלפון הסלולרי

השירות הייחודי מאפשר לאוהדי הספורט לקבל בזמן אמיתי, תוך כדי המשחק, מידע על האירועים במהלך המשחק של הקבוצה האהודה, ובנוסף, חדשות חמות אודות המתרחש בקבוצה.
המידע מועבר למנויים באמצעות הודעות כתובות ישירות למכשיר הטלפון הסלולרי בכל אחת מהמפעילות הסלולריות: פלא-פון, סלקום ואורנג'.

בשלב זה השירות ניתן חינם, למעט חיוב בגין הודעות כתובות, על פי התעריף של ספק התקשורת.
כיום מועבר מידע אודות המשחקים בליגת העל והליגה הלאומית בכדורגל וכן לגבי הניחוש הנכון בטוטו. בקרוב יורחב השירות למשחקי הכדורסל ולליגות נוספות

כתובת האינטרנט: www.sport5nonstop.co.il



אינטרפון

סיסקו השיקה את הדור השני של טלפון האינטרנט שלה.
הדור השני של עשרה מוצרי טלפוניית IP, המיועדים לארגונים גדולים התואמים את ארכיטקטורת שילוב הקול, וידאו ונתונים שלה (AVVID).
קו המוצרים החדש כולל גם טלפון אינטרנט מדגם 7960, מכשיר טלפון עם שישה כפתורי אפיונים הניתנים לתכנות, וארבעה מפתחות רכים אינטראקטיביים המסייעים להדריך את המשתמש בזמן השיחה.
הטלפון מאפשר קישוריות אתרנט מהירה לכל מחשב PC הכפוף אליו, וכן הוא מאפשר לכל משתמש לשאוב מידע מכל שרת WEB ולהציג אותו על המסך. בנוסף, הטלפון מסוגל להציג הודעות מהתא הקולי בצורת טקסט על המסך, כך שהמשתמש יכול לבחור ולהאזין להודעות קוליות שאינן פועלות, בדומה לקריאת דואר אלקטרוני.



טלפוני האינטרנט של סיסקו מסייעים להפחית את העלויות הכרוכות בשינוי המיקום של המשתמשים. ניתן לחבר ולנתק את טלפון האינטרנט, בדומה למחשב PC, ולהעביר אותו יחד עם המשתמש. הטלפון משתמש בכתובת IP על מנת לשוחח עם השרת והוא מסוגל להוריד את פרופיל המשתמש לטלפון, במידה והוא מועבר.



קומפי בחנות וירטואלית

ניתן לרכוש את מוצרי קומפי בחנות וירטואלית באתר: www.comfyland.com



חברת קומפי עוסקת בתחום משחקי המחשב לילדים, המשלבים בין תוכנה לחומרה והמאפשרים לילדים, בגילאי שנה עד שש, להשתמש בצורה קלה ונוחה במחשב. מוצרי החברה מתאימים גם לילדים שעדיין לא רכשו מיומנות בהפעלת העכבר והמקלדת.

האתר מאפשר לבחור את השפה הנדרשת, כך שהרכישה יכולה להתבצע בעברית, לנוחות הגולשים הישראליים.
מוצרי קומפי כוללים מקלדת ייחודית לילדים בעלת אחד עשר כותרי תוכנה אשר תורגמו למספר שפות, שני ספרים ממוחשבים ושני טלפונים אינטראקטיביים עם הפעלה קולית ייחודית, אשר מתחברים למחשב האישי.

החנות הווירטואלית נבנתה על בסיס מערכת Shop Site ובשימוש בממשק בנייה קל ופשוט להבנה. היא מקושרת למערך ניהול מסחר אלקטרוני מאובטח - Transact.



מגזין שבועי מקוון

http://www.windows2000advantage.com

כחלק משיתוף הפעולה ההדוק בין מיקרוסופט וקומפאק, השיקו שתי החברות בימים אלה מגזין מקוון חדש בשם Windows 2000 Advantage.com המגזין יעודכן ברמה שבועית ויכיל מידע חשוב לאנשי IT על תכונות מערכת ההפעלה Windows 2000 ויישומם אצל לקוחות של שתי החברות.
במגזין מתפרסמים, לצד כתבות מעמיקות על Windows 2000, סיפורים בולטים של הטמעת Windows 2000, טיפים למקצועני מחשוב, ציטוטים נבחרים של אנליסטים ובעלי תפקידים בכירים בתחום, הצעות מיוחדות של קומפאק ומיקרוסופט, סקרים ועוד.
בגיליון שפורסם באתר ב- 14.4.2000 ניתן לקרוא, בין היתר, כתבה מעמיקה על:
Terminal Server, שהינו חלק אינטגרלי ממערכת ההפעלה החדשה - Windows 2000 Server ומאמר על מבחני הביצועים האחרונים של SQL Server Enterprise Edition - על Windows 2000 Advanced Server וחומרה של חברת קומפאק.
קומפאק שהוסמכה על-ידי מיקרוסופט כ-Prime Integrator העולמי היחיד שלה, ממשיכה להיות שותפה אסטרטגית חזקה ביותר של מיקרוסופט בהצגת חלונות 2000 בעולם ובישראל.

ערעור מקוון

http://www.ptcom.co.il/

מערכת ממוחשבת חדשה, שהחלה לפעול באתר האינטרנט של עיריית פתח-תקוה, תאפשר לנהגים שקיבלו קנסות חניה מפקחי העירייה, ולערער על הקנסות שלהם באמצעות אתר האינטרנט של החברה העירונית לפיתוח העיר.

"המערכת הממוחשבת החדשה תהיה מגובה במערכת אינטראנט פנימית שבה ינוהל תיק הערעור. התהליך הזה יבטיח גם טיפול מהיר בתיק ומעבר מידי שלו בין בעלי התפקידים, ללא צורך בהעברה פיסית של הניירת.

האתר ומערכת האינטראנט מבוססים על טכנולוגיות של חברת מיקרוסופט: בבסיס המערכת עומד בסיס הנתונים SQL7.0 ומערכת Windows 2000.

המערערים יוכלו להיכנס לאתר האינטרנט של החברה, למלא את פרטי הדו"ח בעמוד שנועד לכך ולשלוח אותו לרשות החניה העירונית. הרשות מבטיחה כי הדו"ח ייבדק במהירות. המערכת מאפשרת גם את תשלום הקנסות באמצעות האינטרנט, ובאתר מצוין כי בעתיד יופעל גם שירות זה.

לגבי תוצאות הערעור, הן אמנם יגיעו אל הנהגים מהר יותר, אבל איש לא מבטיח שהבשורות יהיו טובות וייתכן שאת הקנסות עדיין יצטרכו הנהגים לשלם.

כתב נט

http://magazine.ort.org.il

צוות האינטרנט של רשת אורט פיתח כלי ייחודי, שמאפשר לכל אדם, מוסד ציבורי או פרטי להוציא לאור עיתון מקוון. כתב. נט הוא כלי דינמי הכולל מערכת שבה כל הפונקציות הקיימות בעיתון ‹ עורך, עורכי משנה, כתבים וכו'.

בעזרת כתב נט קיימת אפשרות להעלות קובצי טקסט, תמונות, וידאו ושמע, לפתוח מערכת פורומים ועוד, ואין צורך לדעת תכנות לשם כך. המערכת ידידותית וקלה להפעלה, ויכולה לשמש כלי מצוין לכל מי שרוצה להעלות חומר מקורי לרשת.

כתב. נט כולל כיום למעלה מ- 100 עיתונים. המערכת פותחה ברשת אורט, והשימוש בה חופשי לכל האוחזים במקלדת.

חמשת הנבחרים



נבחרי החודש של אינה מיכאלי

אתרי טבע ובעלי חיים

נשיונל ג'אוגרפיק
www.nationalgeographic.com

האם אפשר לכתוב על אתרי טבע ובע"ח מבלי להזכיר את נשיונל ג'יאוגרפיק? מסתבר שלא. אין ויכוח על כך שהאטרקציה המרכזית היא בשידורים המקוונים של קטעים נבחרים (שידורים חיים כמובן). בנוסף, ניתן למצוא כל מקום בעזרת המפה הדינמית, רק הקלידו את שם המקום, ותוכלו לראות את מיקומו על מפת העולם בתקריב. תוכלו לבחור בין מפת עולם פיסית, מדינית או בתמונת לווין. מפת ירושלים מצוירת היא הוויה מדהימה ביופיה, נסו לשחק עם רמת תקריב שונה.

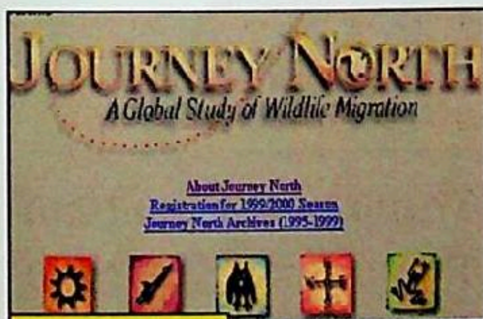
מחפשים חומר על מדינות לעבודה בגיאוגרפיה? מחפשים דגל של מדינה ולא מוצאים? כאן יש הכול. עמוד אמנות הצילום מהמם במלוא מובן המלה, תמונות טבע, אנשים, חיות נדירות תענוג לצפייה של כל אחד.

פינת הילדים באתר מציעה אטרקציות משעשעות, כגון, הדגמה לבקיעת ביצי דינוזאור ועוד רבים אחרים. כמובן שניתן לקבל מידע על המגזין עצמו ולהירשם. מומלץ לכל אוהבי הטבע באשר הם!



שידורים מקוונים של קטעים נבחרים, פינת ילדים, איתור כל מקום על מפת העולם ועוד

מסע צפוני
www.learner.org/jnorth



יותר מ-4500 בתי ספר מצפון אמריקה וקנדה השתתפו בפרויקט "מסע צפון 2000" שבו עקבו התלמידים אחר נדידת בע"ח בחמש השנים האחרונות.

באתר מתועדות גם תצפיות טבע, ותוכלו לראות את סימני האביב הצפוני, הפשרת שלגים, צמיחת עלים ועוד.

מבין בע"ח תוכלו למצוא את הנדירים ביותר, כדוגמת הנשר הקירח, וכן ציפורים נפוצות יותר, כגון, אדום החזה. גם מהעולם המימי יש לנו אורחים, ואלה הם הלווייתנים. לכל אוהבי הלווייתנים (וכתבתכם הנאמנה בכללותם) ניתן יהיה למצוא תצפיות מרתקות וללמוד על היצורים המסתוריים הללו.

האתר מהנה ורומז על אפשרויות למידה מעניינות גם במסגרת בית ספרית.

האתר מהנה ורומז על אפשרויות למידה מעניינות גם במסגרת בית ספרית.

ירוק בכחול לבן

www.petnet.co.il

הפורטל הישראלי לחיות מחמד הפתיע אותנו לטובה. האתר כולל מידע שימושי על החיות והטיפול בהן, והיבטים שונים הכלולים בטיפול בחיות מחמד, סעיפי החוק שמתייחסים לנושא, רשימות וטרינרים, חנויות, בתי ספר, מאלפים, אגודות ועוד. כדאי להתעדכן בתערוכות למיניהן.

שימו לב לתעריפים מומלצים לטיפולים וטרינריים. באתר גם פינות ומדורים רבים ומגוונים, כגון, פינת הנצחה לחיות אהובות, אסטרולוגיה "חייתית" ואחרים.

לסיכום, אתר עשיר ומעניין, מומלץ לכל חובב חיות ישראלי. וכמובן, אל תשכחו פינת האימוץ.



הפורטל הישראלי לחיות מחמד כולל מידע שימושי על החיות ועל הטיפול בהן.

בנוסף, תמצאו מאגר גדול של קישורים לאתרים כלליים העוסקים בחיות ובטבע. רציתם לשמוע קולות של חיות נדירות? אין צורך לצאת מהבית. מאגרי הצלילים יעשו בשבילכם את העבודה. שימו לב למאגרי התמונות. והחלק הכי מהנה באתר, הן החיות הבדיוניות. מי שלא אוהב את גרפילד או את רן וסטימפי, שירים את ידו!

עידן הדלי

www.idan-hadli.com

אתר זה הגיע אלינו בהמלצתה של כרמל והוא נוסד לקידום נושאי העידן החדש ברשת האינטרנט. האתר עוסק בנושאי ריפוי טבעי, שיטות ניתוח וחיזוי, תפיסות עולם רוחניות ונושאי איכות הסביבה ושמירה על כדור הארץ.



האתר עוסק בנושאי ריפוי טבעי, שיטות ניתוח וחיזוי, תפיסות עולם רוחניות ונושאי איכות הסביבה ושמירה על כדור הארץ.

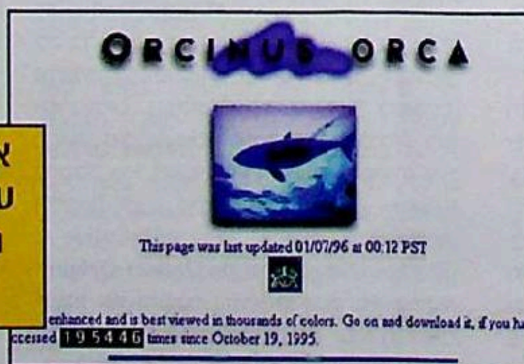
תוכלו לקרוא חדשות הקשורות לכך ולקבל מידע על אירועים הקשורים בעידן החדש. שימו לב למאמרים (לדוגמה, על נומרולוגיה) וסיווגם על פי נושאים (כגון, כדה"א ואקולוגיה, לאילו המתעניינים בכך) וכן לרשימת הקישורים המרתקת, אשר מורכבת בעיקרה מהמלצות הגולשים. כדאי לציין את קבוצות הדיון בנושאים של אסטרולוגיה, רוחניות, אומנויות לחימה, תקשור, גרפולוגיה, אבחון וריפוי הוליסטי.

אני מאחלת לכולכם גלישה מהנה, מרתקת וטבעית!

גן חיות אלקטרוני

www.avma.org/ezoo

אם ברצונכם לקבל מידע על החיות השונות, בעיקר חיות בית, אתם מוזמנים להיכנס לאתר זה. האתר הוא מין קטלוג של מאגרי מידע, בין אם אתם מתעניינים בגידול חתולים וכלבים, סוגי חמוסים, זני דגים נדירים, סוסים או חרקים. אם תתעניינו בחיות אחרות, לעבודות בית ספר או לסתם התעניינות והרחבת אופקים, תוכלו למצוא מידע רב על דולפינים ולווייתנים, קופים, ארנבים ובקיצור, כל החיות הנפוצות יותר או פחות בעולמנו.



אם ברצונכם לקבל מידע על החיות השונות, בעיקר חיות בית, אתם מוזמנים להיכנס לאתר זה.

והמנצח הוא ...

על תערוכת E3 2000

דורון ניר

תערוכת E3, האירוע החשוב ביותר בתעשיית המשחקים, התקיימה לא מכבר בלוס אנג'לס. עשרות אלפי שחקנים, עיתונאים, חברות ומשחקים הסתובבו על הרחבה במהלך שלושת ימי התערוכה. עכשיו, לאחר שהאבק התפזר, ועובדי הניקיון ניגשים לפינוי הפסולת, החלטנו להביא לפניכם את רשמינו מהתערוכה.

לפני שנתחיל, חשוב לציין **שאת כל המידע שיש לנו על התערוכה אספנו מהרשת.** לא היינו שם, לא התחככנו בשפנפנות הפלייבוי הרבות שגדשו את האירוע, ולא הזלנו ריר על החשיפות של הכותרים.
הצהרה זו היא בבחינת גילוי נאות לכל מי שטוען ש"מי שלא היה שם לא יבין במה מדובר". מצד שני, קיבלנו את כל המידע על הכותרים וההכרזות שנחשפו באירוע, ואנחנו כן יכולים לחוות בכנות את דעתנו על המוצרים ועל המגמות של התערוכה.

רונן לזרוביץ':

ממוסחר מדי, נטול מהפכות אמיתיות, ולא מביא בשורות גדולות לשחקן.

אני עוקב אחרי תערוכת E3 בדקדקנות ואובססיביות כבר 4 שנים. משום מה, מאז שהתערוכה עברה ללוס אנג'לס בשנה שעברה, יש לי תחושה שרמת התערוכות ירדה. קשה לי להסביר את ההנאה ששאבתי מהתערוכות של אטלנטה, בניגוד לתערוכות של לוס אנג'לס.

ייתכן והסיבה היא שלפני שנתיים ושלוש טכנולוגיית ההאצה הגרפית הייתה חדשנית ומהפכנית ומשחקים נראו פתאום הרבה יותר טוב והצליחו להפתיע, למרות יחסי ציבור מוקדמים.

ייתכן והסיבה היא ששוק משחקי המחשב הפך להיות ממוסחר הרבה יותר בשנתיים האחרונות.
וייתכן והסיבה היא שהמארגנים באטלנטה היו הרבה יותר טובים מאלה שבלוס אנג'לס. קשה לדעת.

עם זאת, היו כמה נקודות אור בתערוכה די קודרת זו:

ראשית, Return to Castle Wolfenstein פשוט הדהים אותי. אמנם, שוחררו רק תמונות מעטות ממנו, אך לפי הדיווחים של מי שזכו לשחק בגרסת ביתא של המשחק, הנ"ל יהיה פשוט משחק מפוצץ, שאולי יצליח להחזיר אותי להנאה הצרופה של משחקי מחשב מילדותי המוקדמת יותר.

הכותר שהפתיע אותי לטובה היה "ה-Shooter של Volition", או כפי שהוא נודע בתערוכה **"Red Faction"**.
אני עוד זוכר את הימים של תחילת פיתוח Trinity (מה שאחר-כך הפך ל-Quake 3). ב-Id הכריזו אז על אפשרויות של פיצוץ קירות במנוע החדש, בנוסח:
"הקיר הזה לא נראה לך?
יוצר השלב לא עשה עבודה טובה במיוחד?
אין בעיה, קח את משגר הטילים ותרגיש חופשי לעצב מחדש."

בסופו של דבר, ב-id נאלצו להשאיר את הקירות שלמים, אך הנה מגיעים Volition ומכריזים שהם יהיו אלה שיעשו את זה.

קשה עדיין לדעת אם Red Faction יהיה Half-Life הבא, אבל די באפשרות הזו, כדי לגרום לי לרצות לשחק אותו.

משחק נוסף, שאחריו אני עוקב זמן מה, וסוף סוף הוצג בתערוכה, היה **"Ultima Online 2"**.
כל כך הרבה זמן אני מחכה לראות תמונה מהמשחק, ופתאום ים של מידע, תמונות וסרטונים נופלים עליי כמתנה משמים. נראה שב-Origin מסתדרים מצוין בלי ריצ'ירד גרי (יוצר סדרת Ultima שעזב את החברה לפני מספר חודשים), ו- Ultima Online 2, או כפי שהוא קרוי כעת: **"Ultima Worlds Online: Origin"**, בהחלט ינענע את העולם כשהוא ייצא. (או לפחות יספק תעסוקה ב"ריגלות" שאותן אני עומד לחמוד בקרוב.)

מלבד אלה, Max Payne נראה מדהים (אך, כפי שציינתי בפני עמיתיי המלומדים, גרפיקה זה לא הכול, ואני מחכה לראות אם המשחקיות עומדת באותה רמה של הגרפיקה) ו-Conker_s Bad Fur Day הוא משחק הקונסולה הראשון שאני באמת רוצה לשחק ונראה לי מבטיח.

התערוכה עצמה, די עמומה. היו הכרזות רבות, תמונות לא היו חסרות ומבטים מקדימים פרחו להם באתרים, כמו נרקיסים באביב, אבל הכרזות מהפכניות של ממש לא היו.
ייתכן שהכול מסתכם בתחושה הזאת:
לא התרגשתי מהתמונות של Return to Castle Wolfenstein, כמו שהתרגשתי מהתמונות של Quake II ב-E3 97, וזה אומר הכול.

עדי טרגובניק:

יחי הקונסולות החדשות, תחי ג'ואנה דארק, יחי קונקר, קדימה ל"חלקה המובטחת".

אם לומר את האמת, את כל האמת ורק את האמת, הייתם מוצאים אותי בביתן של נינטנדו רוב הזמן, שותה בירה עם קונקר, אוכל דגני-פוקימון ומשחק באישה המושלמת, הידועה כג'ואנה דארק.

אין משחק שאני מצפה לו, כמו שאני מחכה ל-**Perfect Dark**, וחברי המערכת חשים זאת על בשרם. לצערי הרב, הרשת לא ממש געשה ורעשה בגלל המשחק, כיוון שהוא כיכב בשתי התערוכות הקודמות והוא ייצא לשווקים בשבוע בקרוב.

המשחק, על פי כל הדיווחים שאני ראיתי, שעשה את התערוכה, הוא **Conker_s Bad Fur Day**, נינטנדו הקימה באר ענקי ליד חלקת המשחק, שהייתה גדושה באנשים במשך כל התערוכה. הופתעתי לגלות, כי משחק בשם Dino Planet שעשה המון רעש שנות לפני התערוכה, לא עשה שמות באתרים ברשת, ומלבד תמונות מהממות וסרט מעניין, הרבה לא היה ידוע עליו.

ואם בקונסולות עסקינן, הרי שקונסולת ה-Dreamcast הייתה בראש העניינים של רוב האתרים ברשת, ואנשים דיברו רבות וטובות עליה, לעומת ה-PlayStation 2 שקיבלה תגובות פושרות מאוד.
הסיבה לכך, אני מאמין, נובעת מהחלטת השיווק הגרועה שנקטה בה סוני, שיווק המודם והדיסק הקשיח כאביזרים נלווים ולא בנויים כחלק אינטגרלי ממנה.

עכשיו נגיע ל-PC.
ובכן, מה אומר ומה אגיד, "אלוהים" היה תופס את רוב זמני ב-E3. חברת ההפצה GoD חזרה ל"חלקה המובטחת" (קישור תנכי) והציגה שם את המשחקים המבטיחים ביותר לעתיד.
המשחק **KISS Psycho Circus: The Nightmare Child** שערכתי לא מזמן ראיון עם יוצריו, זכה לכמה מועמדויות, וגם המשחק - **X4 Evolution** שגם את מפיקו ראיינתי, זכה למועמדויות גם כן.

עם זאת, התאכזבתי קשות להיווכח כי שלושת משחקי Blair Witch לא זכו לרעש שלדעתי היה מגיע להם, אני יודע שאני הייתי משקיע יום שלם בביתן של GoD רק בגללם.

משחק נוסף שמאוד רציתי לראות על המסך בתערוכה הוא **Max Payne**, על פי כל הדיווחים הוא נראה כל-כך יפה ומפורט, שניתן לראות את המספר הסידורי על האקדח שמקס מחזיק.

לסיכום, אני מרוצה שה-PS2 לא קיבלה תשומת-לב גדולה, כי אינני חושב שמגיע לה. בסך הכול זו קונסולה שיודעת לדחוף פוליגונים, אך את המשחקים שלה ניתן לדחוף ל...

גם מיקרוסופט הראתה את ה-X-Box, יותר נכון הראתה דמואים של המכונה. אז נכון שהם מהממים ביכולתם אך אנחנו לא משחקים בדמואים, ועל אף חברות המשחקים הרבות שחתמו עם מיקרוסופט הסכמים לפיתוח כותרים, אני לא מצפה למשחקים המגרדים את רמת הכיף והמשחקיות, כמו אלה של ה-Dreamcast (על פי הדיווחים) או של נינטנדו (על פי ניסיון אישי).

אין לי ספק שהשנה הבאה תהיה שנת הדולפין. ובאשר ל-PC, אני צופה כי המשחקים שנצפו ב"חלקה המובטחת" יהיו בין המדוברים והמשובחים ביותר...

בן בלושטיין:
התלהבות בינונית, המון קונסולות, ומיקרוסופט.
נתחיל מהרע ביותר. תערוכת E3 השנה הייתה מבחינתי אכזבה גדולה, ההר הוליד עכברון. מדוע?
מפני שלא הוצג בה כמעט אף מוצר ל-PC שלא היה ידוע עליו בעבר. אפילו משחקים מבטיחים, כגון, Freelancer או Deus Ex, יפים ככל שיהיו, כבר הוצגו קודם לכן במקומות אחרים.

מצד שני, נודע לנו שמשחק כמו Oni יופץ ללא משחק רשת, ונודע לנו גם כן שעשרות המשכים ותוספים יופצו למשחקים קיימים, על גבי מנועים גרפיים ותיקים משהו...

בנוסף לכל אלה, לו היה מגיע לתערוכה אדם שלא מכיר משחקים בכלל, הוא היה עלול לחשוב שמדובר בתערוכת קידום מוצרי סקס. זה נחמד מאוד לשבת מדושן עונג מאחורי מסך המחשב ולהודיע לכם על אוסף חדש של תמונות של דוגמניות מהתערוכה, אבל כשהשמחה מתפוגגת, אנו נשארים עם מקדם מכירות מהסוג הוולגרי ביותר, למוצרים מתוחכמים ובעלי אופי אחר לחלוטין.

מעבר לכל זאת, האכזבה הגדולה ביותר שלי היא מהמעבר של מפתחים מוכשרים לפיתוח משחקי קונסולות בלבד.

אבל, אל תבינו אותי לא נכון. הרבה זמן לא נהניתי כמו ברגעים שבהם הזדרזתי להודיע לכם על משחק או פריט חומרה חדש; בהחלט התפעלתי מהאוסף העצום של משחקים מרתקים לקונסולות, ועוד יותר התפעלתי מהעוצמה העתידה להיות ל-**X-Box** של מיקרוסופט; שמחתי מאוד לראות, שהתערוכה זוכה להתייחסות רצינית ברחבי הרשת, ועוד יותר שמחתי מהעוצמה הכלכלית שמאחורי התערוכה.

אז מה הם שלושת המשחקים שמהם התלהבתי יותר מכול?

C&C: Renegade מצטייר כמוצר מרתק מאוד, אם ייצא בתאריך היעד שלו (סתיו 2000) ולא יידחה ללא סוף.
שני משחקיה של **Bungie**, ממש כפי שסברתי לפני התערוכה, **Oni** ו-**Halo** נראים כמו משהו ששווה להזמין מראש.
בנוסף, מיקרוסופט, עם אוסף משחקים עצום ומלהיב (**Freelancer**, **Loose Cannon**, **MechWarrior 4** ועוד), היא לדעתי החברה עם המבחר המרשים ביותר של משחקים כיום בעולם, וזה אולי יכול לעודד את גייטס, שהונו האישי הולך ופוחת משבוע לשבוע. לפחות יש לו במה לשחק.

דורון ניר:
הקונסולות הן באמת הדור הבא, ובצדק. לחברות הענק צפויה שנה קשה.

תערוכת E3 הייתה בשנים האחרונות ברומטר מצוין לפזר את הערפל מעל התעשייה, ולזהות מגמות בולטות של חומרה ותוכנה שעומדות להגיע אלינו. אם בשנתיים האחרונות המהפכה היחידה שהיה אפשר לזהות הייתה מהפכת מאיצי התלת-ממד, הרי שהמהפכה נגמרה, הפוליגונים ניצחו, והגרפיקה הדו-ממדית הוצאה להורג בחצר. כל המשחקים שזכו לאיזו שהיא התייחסות, התבססו על מנוע גרפי תלת-ממדי.

העניין הוא שהפריחה של הקונסולות מהדור החדש היא בסך הכול המשך טבעי למהפכה הזאת. ככל שעובר הזמן, מאיצים גרפיים וחומרה בכלל הולכים ונעשים זולים יותר. ההוזלה הזאת מאפשרת פיתוח של מכונות שקודם לכן היו צריכות לעלות הרבה יותר. זאת למעשה הסיבה שכל חברות המשחקים מכריזות על כותרים לקונסולות החדשות, ונראה, שבמקום שדרוג למחשב שלי אצטרך לקנות קונסולה בשנה הבאה.

וסייג אחרון בקשר לקונסולות:
הדבר העיקרי שהטריד אותי במשחקי קונסולות מאז ומעולם היה הממשק. כי באמת, כמה עומק יכול להיות למשחק שאמצעי הקלט שלו מורכב משמונה כפתורים? בכל התערוכה לא שמעתי על ג'ויסטיק או אמצעי שליטה אחר שינסה לאפשר בקונסולות את מה שהעכבר והמקלדת עושים ל-PC.

ההצהרה שלי:
עד שהעניין הזה לא ייפתר, אינני רואה אפשרות אמיתית שמשחקי PC ימותו. תזכרו שאמרתי.
הכותרים שבכל זאת תפסו את עיני, אוזכרו על ידי עמיתיי בכתבה זו, ולכן לא אוסיף. כותר שבכל זאת לא הופיע בכתבה הזו, הוא ההמשך השלישי בסדרה, **Myst**, שלא יופק על ידי חברת האם Cyan, ולכן אני צופה שיהפוך לכישלון חרוץ.
בנוסף, חברת Infogrames הכריזה על כותר שלישי בסדרת **Oddworld** המדליקה לחלוטין. למרבה הצער, לא נראה שתצא לו גרסה ל-PC. מה שלא יהיה, את הכותר הזה אני אדאג לשחק !!!

אתר E3@Vgames יתעדכן בשבועות הקרובים ברשימת המועמדים לזכייה בפרסים החשובים של התחרות, וכן בשמות הזוכים עצמם, לכשיפורסמו.

Blade



עדי טרגובניק

כיום, כשיש אינספור משחקים שמשלבים כמה ז'אנרים יחד, תהיה זו משימה קשה ל-Blade על מנת שיבלוט. אך לפי התמונות והתשקיפים, נראה כי יש לנו פה מנצח. המשחק יקסום בוודאי לכמה סוגים של שחקנים: חובבי משחקי התפקידים, חובבי ההרפתקה וחובבי האקשן. עם מנוע תלת-ממדי מרשים במיוחד, המשחק מצליח להעביר סביבות ריאליסטיות מהממות ביופיין. וכרגיל, נציין בנימה אופטימית: יש למה לחכות, לצפות ולראות.

לפני שנים רבות, כשהעולם עוד היה בחיתוליו, היו בו לוחמים עשויים ללא חת, שחשבו עצמם לאלים. גאוותם הרבה העלתה את חמתם של האלים האמיתיים, שהחליטו ללמד את הלוחמים, מנופחי האגו, לקח. הם שלחו ארצה דרקון ענקי ומטיל מורא, כדי שיהרוס את כל מה שנקלע בדרכו.

אך לא כל אל הסכים עם גזר הדין.
אייהה, אלת החסד, עיצבה חרב רבת עוצמה שתוכל לנצח את החיה.
עם זאת, רק לוחם אמיתי יוכל להשתמש בה.
שמו של הלוחם הזה הוא **Blade**.
Blade החליט להתעמת עם הדרקון וניצח אותו.
החיה הפצועה חזרה למעמקי האדמה, אל הלבה והמגמה, שם תרפא את עצמה במשך אלף שנים, ואז תצא כדי לסיים את מה שהחלה.
גם Blade ספג מהלומות קשות, שמהן נפטר זמן קצר לאחר הקרב.
החרב שרדה.

ראשי השבטים החליטו לקבור את הנשק יחד עם הלוחם, ולנעול את הקבר בחמישה מפתחות, שיפוזרו ברחבי הארץ. על המפתחות ישמרו אבירים אמיצים.
מי שישיג את החרב, ישיג שליטה על הדרקון ויוכל לשחררו כדי שיחזור לעולם.

עברו אלף שנה (אחרת לא היה משחק) וצבאותיו של **דאל גורק**, מכשף חזק, פושטים ברחבי העולם כאש בשדה קוצים.
בעודו מחזיק במפתח אחד, המכשף יוצא לחפש את ארבעת האחרים, כשהוא יודע כי הגמדים מצאו את הקבר של Blade באחד מן המכרות שלהם.
כעת, המטרה היא למנוע שארבעת המפתחות הנותרים יגיעו לידיו של דאל.
בכינוס הגמדים, אמר הציף **קיזבור סטון-הד**, כי צבאו של דאל מתקרב למעוזם. עם זאת, אף לא אחד מן המשתתפים בכנס ידע היכן נמצאים שאר המפתחות.
בסיום הכנס הוחלט כי לוחם בשם **דרק**, ייצא למסע אזהרה, שבו יחצה את העולם, כדי להודיע לשלושת הגזעים הנוספים, הברברים, האמזונות והאבירים, על הסכנה. או אז יהיה עליו לחזור עם שלושת הלוחמים הטובים ביותר שבחרו הגזעים האחרים, לכל גזע לוחם משלו.

לאחר שהמשימה בוצעה, דרק חוזר למחוז ומגלה כי גמד בוגדני נתן לצבא האופל של דאל לפלוש לארצו ולרצוח את אנשיו.
עכשיו צריך לסיים את שלטון הטרור של דאל אחת ולתמיד.





זהו סיפורו של Blade, משחק תפקידים תלת-ממדי מזווית ראייה של גוף שלישי, המשלב המון אקשן ופנטזיה. הכותר הוא של חברה ספרדית בשם Rebel Acts, שעובדת על פיתוחו כבר שלוש שנים.

המשחק נראה מאוד ריאליסטי. המנוע משתמש בטכניקה שונה מרוב מנועי התלת-ממד שקיימים כיום. הטכניקה הזאת נקראת **Portal Rendering**, ומשמעותה היא שבמקום לצייר את הסביבה, השלבים יוצאים שלמים מהדחיסה, מה שמאפשר יותר פרטים, אזורים רחבי ידיים וקצב פריימים מעולה.

גם אם נגדיל את הרזולוציות, הפגיעה בקצב הפריימים לא תורגש, והמעבר ממקומות קטנים לאזורים פתוחים, לא ישפיע בכלל על מהירותה של יצירת התמונה.

אלא שטכנולוגיה זו היא כאין וכאפס לעומת טכניקת האור והצללים שבה משתמש המנוע:

האור במבנים בא מלפידים, מנורות ומעששיות, והוא מהבהב ומרצד, בדיוק כמו במציאות. הצללים מועתקים היישר מהחיים האמיתיים ומשתנים על פי כיווני האור, וכך לא תראו אזורים שלמים ללא אור. כשתיקחו איתכם לפיד, תיצרו סביבכם צללים כל-כך ריאליסטיים, עד כדי כך שאם תלכו במסדרון קלאסטרופובי, תוכלו להוסיף לקלאסטרופוביה גם פארנויה, שמא מישהו עוקב אחריכם.

למשחק אין רק פרצוף יפה.

נוכל לצפות להרבה יותר מעוד סתם משחק-פעולה-תפקידים-תלת-ממדי.

קראתם את הסיפור, לא?

אז אתם מבינים שבעת נותרו ארבעה לוחמים מארבעה גזעים שונים, כדי להציל את העולם.



אתם תיקחו על עצמכם את התפקיד של אחד מהלוחמים:

הברברי - המסתמך על זריזות וכוח.

האביר - שמשתמש בחרב ובשריון.

הגמד - שמאבזר את הגרזן לידיו.

האמזונה - היא שתייעל את החץ והקשת.

כל דמות שונה, כל אחת זזה בצורה שונה, ולכל אחת ישנם נשקים משלה.

ישנם למעלה משלושים וחמישה סוגי אויבים, וגם מהם נוכל לראות תנועות שונות, כלומר, לכל גזע יש סגנון משלו.

האינטליגנציה המלאכותית של האויבים נראית מעודכנת ליכולות של היום,

נוכל לצפות מגזעים חכמים שיילחמו בצורה מסודרת.

האבירים הבוגדניים, למשל, יתארגנו לקראת הקרב, והמפקד של הפלוגה ייתן את הוראות-התקיפה.

אם אחד מהם ייפצע במהלך הקרב, הוא יפנה את מקומו, ישתה שיקוי מרפא (במידה ויש לו) ואחר כך יחזור להתקיף.

האורקים, כרגיל, יהיו הגזע המטומטם שעלול להתחיל להילחם בעצמו, אבל כולכם - האויבים ואתם - תיאלצו לקחת הפסקות מנוחה.

אכן, הדגש על הריאליזם עלה ברמה, שכן, אם אתם או אויביכם לא תיקחו הפסקה קלה, תתעייפו, והמכות יהיו איטיות וחלשות יותר, וכתוצאה מכך יורידו פחות כוח-חיים.

את היצורים במשחק נוכל להרוג די בקלות בעזרת מערכת קרב מתוחכמת.

למרות שבמשחק ישנה אופציה לזווית ראייה מגוף ראשון, נוכל ליהנות מחוויה מלאה באמצעות זווית הראייה מגוף שלישי.

החסרון הגדול של זווית הראייה הזו הוא, בדרך כלל, בחוסר היכולת לכוון בדיוק בזמן קרב.

את הבעיה הזו פותרים ב-Rebel בעזרת אופציית ה"לכידה".

אסביר: ברגע שננעלתם על אויב, הדמות שבחרתם תפנה אליו במשך הקרב, וגם אם תתחילו לרקוד הורה, היא תישאר "לכודה" עליו. אם ישנם כמה אויבים, תוכלו להעביר את הלכידה ביניהם (כמו ב-Zelda).

ישנם ארבעה סוגי התקפה והגנה, ועוד התקפה מיוחדת, התלויה בדמות שבחרתם גם לנשקים יהיו התקפות מיוחדות.

ולאחר שפירטנו לגבי איכות היצורים, נפרט גם לגבי צורתם:

הם יכולים להגיע עד לגובה של שלושים מטר(!), כשבכל אחד מהם מצויים למעלה מ-2000 פוליגונים, שאותם מייצר, מי אם לא מנוע-המשחק.

למנוע יש עוד אופציות ייחודיות מלבד יופי ויזואלי.

הוא מאפשר אינטראקטיביות מלאה עם הסביבה. תוכלו להרים כל אובייקט ולהשתמש בו מיד, או לאחסן אותו לשימוש מאוחר יותר.

אך ישנו גבול למה שתוכלו לשאת. אם, למשל, קמתם על צד שמאל בבוקר, תוכלו להוציא את זעמכם במשחק ולשבור כל אובייקט שאתם מוצאים בדרך. תוכלו להעיף כיסאות, שולחנות ומה לא, על קירות ואויבים, שבעקבות הדגש על ריאליזם במשחק, תזכו לכרות להם איברים.

אם ההורים שלכם לא ממש אוהבים את כל האלימות הזו, תהיה אופציה לצנזר את כל זה.

כן, כאילו נרים גרזן ונעשה סדר עולמי חדש, אה אולי? לא, עדיף שלא.



Midtown Madness 2

הדר פורת

החברה המוציאה: Microsoft.
תאריך משוער: סתיו 2000.
אתר: http://www.microsoft.com/games
סוג המשחק: מרוצים

למרות ש-Microsoft אינה המפתחת של משחקי המחשב האלה, היא יכולה להתגאות במשחקים שהיא מוציאה לשוק. סדרת המרוצים Madness היא אחת מהסדרות המובילות כיום בז'אנר המרוצים, וכל משחק הוא איכותי ומושקע.

בקרוב, תוכלו לראות על המדפים את Midtown Madness 2 ואת MotoCross Madness 2.

Midtown 2

יכלול שתי ערים חדשות, עוד 9 מכוניות חדשות, דרכים חדשות, כדי להרוס את המכונית שלכם ומנוע גרפי חדש, על מנת שנוכל להתחרות, באמצעות המחשב הביתי שלנו.

ב-Midtown 2 יהיו שתי ערים שלמות - סן-פרנסיסקו ולונדון - ולא עיר אחת בלבד, כמו שהיה במשחק הקודם. כמובן, כל המקומות המפורסמים יוכנסו למשחק, ותוכלו לראות, לדוגמה, את גשר הזהב של סן-פרנסיסקו ואת הביג-בן של לונדון. הגרפיקה תהיה משופרת, ויהיה גיוון רב יותר במכוניות ובציורים על הבניינים.

המשחק המשותף שב-Midtown 2 הוא אחד הדברים המשמעותיים במשחק הזה. במשחק האחרון המשחק המשותף היה מאכזב, ואפילו לא רץ חלק ומהר. המתכנתים שב-Angel Studios, שבימים אלה עובדים על המשחק, הבטיחו שהפעם המשחק המשותף ירוץ טוב, ושייתוספו לו מספר אפשרויות ייחודיות.



אבל נראה, שהמתכנתים מתרכזים בעיקר באפשרויות המשחק.

בנוסף לאפשרויות הרגילות של מרוצי מהירות, נקודות מפגש והקפות, יש הפעם מסלול התנגשות שמאפשר להיות נהג ניסיונות שמרסק את המכונית שלו למען הנאה (וכסף). ישנה גם אפשרות להיות נהג מונית בלונדון, שצריך להסיע אנשים.

כמובן שלצורך זה יש לעבור קורס באקדמיה של המוניות.

המשחק ייצא בסתיו 2000, ויחד עם MotoCross 2 צפוי לנו סתיו מלא במרוצים מעולים מבית Microsoft.
למרות הכול, נראה שיש עדיין תקווה למונופול של Microsoft.



התמונה לקוחה מהמשחק Midtown Madness

WarCraft III



Frogger 2

החברה המוציאה: Hasbro Interactive.
תאריך משוער: ספטמבר 2000.
אתר:
http://www.hasbrointeractive.com/
סוג המשחק: פעולה

משחקי נוסטלגיה מחודשים כמעט תמיד מביאים הצלחה, ומדהים לראות כיצד מחדשים משחקים כל כך ישנים, בעלי שני צבעים וצליל אחד, למשחקים עם גרפיקה תלת-ממדית מהממת ותמיכה במערכת קול סביבתית.

זה מה ש-Frogger הראשון עשה ומה ש-Frogger 2 עומד לעשות פעם נוספת בספטמבר השנה.

המשחק Frogger מבוסס על משחק מחשב ישן מאוד, שבו שיחקתם צפרדע שצריכה לקפוץ ולהתחמק מכל מיני מכשולים, על מנת שתגיע אל קצה המסך. עכשיו, ב-Frogger 2, יהיו הרבה שיפורים, גם לעומת המשחק הישן, שיצא לפני כעשר שנים וגם לעומת האחרון, שיצא בשנה שעברה.

השיפור המרכזי הוא בגרפיקה ובמנוע הגרפי המשופר. ראשית, יהיו שמונה סביבות מיוחדות, שכוללות: מעבדה, גן, עיר, חלל ועוד. לכל סביבה יהיו מאפיינים מיוחדים וצלילים שונים, שיגוונו את המשחק שהרעיון שלו כל כך פשוט.


התמונה לקוחה מהמשחק frogger

עוד שיפור יפה הוא המצלמה התלת-ממדית של המשחק.
במשחק הקודם, התקבלו תלונות רבות, בגלל המצלמה שלא אפשרה לתמרן ולשנות זווית ראייה. עם המנוע הגרפי החדש, אפשר יהיה לשנות זווית כמה שרוצים, להתרחק ולהתקרב ועוד.
בנושא המשחקיות, נוספו מספר דמויות ומשחק משותף שיאריך את תוחלת החיים של המשחק.

משחק משותף ב-Frogger 2 יהיה בצורה כלשהי. למרות שמשחק משותף עדיין בפיתוח, יהיו אפשרויות מעניינות למשחק משותף, כמו, 'תפוס את הצפרדע' (Capture-The-Frog), שיאפשר לארבעה שחקנים, באותו מחשב או ברשת, להתחרות אחד מול השני, במטרה לזכות בתואר הנכסף של צפרדע הבזק.

החברה המוציאה: Blizzard.
תאריך משוער: הרבע האחרון של שנת 2000.
אתר: http://www.blizzard.com/
סוג המשחק: אסטרטגיה



WarCraft III, שאמור לצאת עוד השנה, יהיה משחק מז'אנר חדש הנקרא RPS (ראשי תיבות להרפתקאות-אסטרטגיה בזמן אמת). לדברי המתכנתים, ל-WarCraft III מגיע התואר של ז'אנר משחקים חדש, כיוון שלמשחק יהיו יותר מאפיינים של משחק הרפתקאות מאשר של משחק אסטרטגיה.

חלק מהמאפיינים של המשחק הם:
גיבורים ודמויות מיוחדות, פחות דגש על הקמת בסיס ויותר על קרבות, פחות חשיבות למספר יחידות בקרבות ועוד.

מאפיין מרכזי שייראה מיד, הוא המנוע הגרפי. Warcraft III ישתמש במנוע גרפי תלת-ממדי מורלט, שיכלול גם את היחידות וגם את הקרקע. למרות זאת, לא תהיה שליטה מלאה במצלמה התלת-ממדית.

מתכנתי המשחק סבורים שאם תהיה שליטה מלאה במצלמה, השחקנים יהיו חייבים כל הזמן לשנות זוויות, במטרה לראות טוב יותר וכדומה. המצלמה תתאים את עצמה בכל פעם מחדש, ולכם תהיה שליטה מוגבלת עליה, אך מספיקה במצלמה.

ב-WarCraft III יהיו שישה עמים שונים, לעומת ארבעת האורקים ובני האדם שהיו במשחקים האחרונים בסדרה. בין העמים החדשים יהיו השדונים, וכנראה גם עם אל-מתים.
ב-Bilzzard לא רוצים לפרסם את כל המידע על המשחק, ולכן לא ניתן לדעת מה יהיו העמים האחרים. לכל עם יהיו מספר גיבורים שייקחו חלק בלתי נפרד בעלילה, ולכל גיבור יהיו גם תכונות ייחודיות משלו.

עבר זמן רב מאז שראינו משחק עם המותג Warcraft בשמו. המשחק Warcraft Adventures, שהיה משחק תפקידים-אקשן, אמור היה לצאת בשנה שעברה, אבל הוא בוטל לאחר שב-Bilzzard החליטו שהוא לא מספיק טוב.
חכו עד לסוף השנה ותוכלו לראות את Warcraft III על המדפים.

Rage of Mages II: Necromancer

תארו לעצמכם כוח בלתי מנוצח המס"ר, תוך כדי הפגנת עוצמה ונחישות, ברחביה של ארץ מסתורית ומאיימת, וכן שהכוח הזה מורכב ממכשפה עשויה ללא חת, יורה ברקים (באמצעות מטה קסמים אימתני), שני לוחמים אמיצים (שאחד מהם הוא אביר נועז), ובראש הכוח עומד גיבורנו, קוסם שמסוגל לעמוד לבדו מול האש הנוראה של דרקוני הארץ.



בן בלושטיין

וכל זה בעטיפה של משחק אסטרטגיה, העובד על ממשק משובח ועל גרפיקה תלת-ממדית מתוחכמת, המבחינה בין גבהים וסוגי קרקע, בדייקנות מופלאה. בנוסף על הכול, מוסיקה נפלאה, תזמורת שלמה ב-Surround נהדר, וכולם נתונים לשליטתכם.

עכשיו, כדאי שתתעוררו מהחלום הנפלא הזה, לתוך המציאות הטחובה והמייגעת, לתוך העולם של: Rage of Mages 2: Necromancer ותבינו, שאכן, נפילות מתרחשות בחיים, פשוט, לא חייבים לשחק בהן.

למען האמת, Rage of Mages 2 אינו המשחק הגרוע ביותר על המדפים כרגע, יש גרועים ממנו.
הבעיה היא שהכותר הזה, בינוני.
המשחק הזה כל כך בינוני, עד שזה מדכא.

הבינוניות הזאת מתחילה **בסרט הפתיחה**, שלא מספר יותר מדי על העתיד להתרחש והסיפור מתגלה במהרה כלא יותר מעילה לבצע משימות לחימה במספר רב של מסכים.

גיבורינו עובד בשירותיו של "המכשף הגדול", אי שם בממלכה קסומה בנפה הנקראת Yases. למרבה הצער, מכשפים מרושעים, המשתייכים לכת ה- Necromancers, החלו להעיר את המתים ולהשחית את הארץ.
מטרת המשחק היא ניצחון על מנהיגם והשמדת צבא האל-מתים שהקים.
בדרך לניצחון יעבור גיבורנו דרך 43 משימות שונות ויאסוף ערב רב של לוחמים, שבלעדיהם המשימה בלתי אפשרית.

בפתיחת המשחק יהיה עליכם לבחור בדמות שברצונכם לגלם. למרבה הצער, אפשר לבחור רק בין דמות לוחם לקוסם, אך למרבה השמחה, אפשר לבחור בדמות נשית (ואז תיאלצו לוותר על מעט כוח, בתמורה ליותר זריזות או חכמה...).

המשחק מתחיל בממלכה שבה הסתיים המשחק הקודם, ולאחר מספר משימות פתיחה קלות, ורכישת מעט ציוד, גיבורנו עובר, עדיין לבדו, אל **Yases**. קבלת המשימות מתרחשת תמיד באחד משני הפונדקים של שתי ערי המשחק, ושם גם אוסף גיבורנו ידיעות וחברים לדרך.
בעיר נמצאת גם **חנות הקסמים** (לרכישת קסמים הדשים) וחנות הציוד (לרכישת שריון ונשק חדש). פשוט ובסיסי, אבל מספק.

כאשר החבורה יוצאת מהעיר, נפרשת מפת הנפה ובלחיצת כפתור בוחרים את אזור המשימה הבאה.

כך, ללא בעיות מיוחדות, אנחנו מגיעים לחלק העיקרי של המשחק - **מסכי המשימות**. כאן מתחילה גם תחושת האכזבה.
מסכי המשימות מורכבים ממפה דו-ממדית, גדולה למדי, המתגלית, בדומה למשחקי אסטרטגיה אחרים, ככל שגיבורינו פוסעים לעבר הלא-נודע. המשימות עצמן נעות בין עזרה לכפריים במלחמתם נגד פלישת אורקים מרושעים, מציאת שלושת חלקי כוכב נופל (בשלוש משימות שונות), חיסול דרקון מאיים ועוד כהנה וכהנה משימות שגרתיות מעולם משחקי התפקידים.

המשמעות העיקרית של מרבית המשימות היא תכנון וביצוע.
זמן ממושך מאוד במשחק, מנוצל בחנויות השונות. בניגוד למצב במדינתנו, נדמה שכלכלת המשחק מושפעת מכלכלת רוסיה דווקא, ואינפלציה רצחנית משפיעה על כל המחירים. בכל משימה משיגה החבורה יותר ויותר חפצים וכסף, שאותם היא מבזבזת במהירות גדולה יותר ויותר בחנויות המעלות מחירים ללא אבחנה.

אבל, המגוון העצום של החפצים ראוי לציון, והם מהווים מוקד לעניין מרתק, יותר מרוב סוגי הקסמים שבמשחק. הסיבה לכך היא הדגש הרב ששמו היוצרים על ההתאמה בין כלי הנשק השונים, ליכולות של הדמויות ולמשימות עצמן.

החשיבות העצומה שניתנה לחפצים המתאימים לכל משימה, יוצרות משחק של שמירה וטעינה (Load/Save).

ואולי הנקודה האחרונה שהעליתי, היא נקודת הארכימדס של המשחק הזה.
אי אפשר לסיים כמעט כל משימה, בלי שמירה וטעינה מתמידים. אמנם, הממשק מאפשר גישה נוחה לשמירה ולטעינה (שמתרחשות מהר מאוד, יש לציין), אבל לא ייתכן שמחצית מזמן המשחק תעבור בין שמירה לטעינה.
שאר חלקי הממשק-תכנון סבירים למדי. יש כפתורי שיגור מהיר של קסמים ויש אפשרות להפעיל "כישוף אוטומטי" (יעיל מאוד לשם שיגור קסמי הגנה וריפוי). אבל, נושא השמירה/טעינה פשוט בלתי נסלח.

מה מונע מהכותר הזה להתעלות מעל הכשלים התכנוניים שהועלו עד כה?
עוד בעיות מסוג זה.
המשימות מתרחשות על מפה גדולה מדי ביחס למהירות התנועה, ובאופן מפתיע, כפתור האצת המהירות האיץ את הקרבות למהירות עצומה ואת תנועה הדמויות על גבי המסך העלה בכמה אחוזים מזעריים.

הבינה המלאכותית במשחק סבירה, הדמויות שומרות על איזה שהוא מבנה קרבי ומתפקדות יפה תחת לחץ, אבל מידתן הזעירה מונעת שליטה יעילה על כולן במהלך הקרבות. למרבה המזל, הבינה המלאכותית של האויבים השונים, גם היא אינה גבוהה במיוחד, ובטקטיקה המוכרת והיעילה של חימוש כל הדמויות בכלי נשק היורים ממרחק, ותוך כדי ריצה-ירייה-בריחה, ניתן להתגבר על מרבית המכשולים.
אם מישהו מחבורות היסוד ימות, המשחק ייגמר, ולכן, בל נשכח, עומדים לרשותנו מקשי ה- Load ו- Save!

הגרפיקה מניחה את הדעת לגבי משחק אסטרטגיה, עם הבחנה בין גבהים ובין סוגי קרקע שונים (משפיע על מהירות הדמויות, ועל יעילות ירי חצים), אבל סובלת מבעיית תכנון חריפה. ברזולוציות מתחת ל- 1024 x768, לא כל מסכי השליטה פתוחים בו-זמנית ולכן, נדרשת זריזות ידיים גבוהה, כאשר בעת קרב רוצים לעבור בין סטטיסטיקה למסך החלפת החפצים.

הקולות במשחק טובים למדי, וכוללים מגוון צרחות "וגיבריש קרבי", אבל הדיבוב משמים כמעט כמו הטקסט, שאותו צריך לקרוא פעמים רבות מדי ללא קולות.
המוסיקה לעומת זאת, היא מתחת לכל ביקורת ומזכירה את הצלילים האנמיים שיצאו פעם דרך ה-PC Speaker. לא מומלץ בכלל, ועדיף לשמוע מוסיקה אירית במערכת, במקום להקשיב לאסון מוסיקלי שכזה.

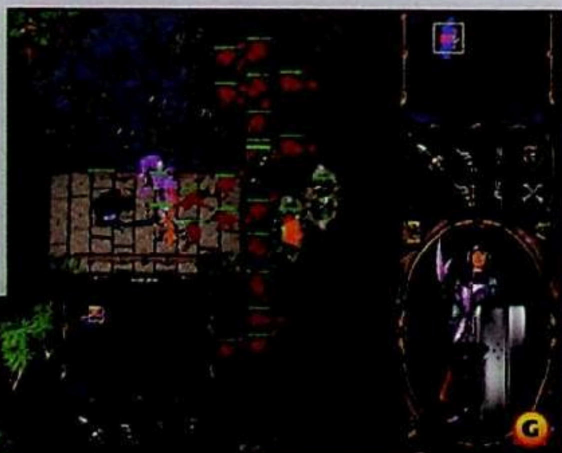
בתחום **משחק הרשת**, Rage of Mages 2 לא מציע הפתעות מיוחדות. מומלץ ורצוי להוריד את הטלאי שמבטיח שיפור בתחום זה, אבל לצערי, בקישור מהארץ בפינג של ms500-700 השליטה בדמות במשחק הרשת הופכת לבלתי אפשרית. החיבור לאינטרנט פשוט למדי, אף כי דורש ביקור מוקדם באתר המשחק, כיוון שכתובת השרת המוגדר במשחק המקורי, השתנתה מאז. אבל, אם הנחתם שלפחות בתחום זה המשחק פותח אפיקים חדשים, תתאכזבו מאוד. לאחר שתשלימו עם המהירות הזוועתית, לא תמצאו באף שעה משעות היום יותר מ-10 שחקנים על גבי השרת, כך שגם באגף משחק הרשת לא נמצא ישועה.

Rage of Mages הראשון, פותח ברוסיה ונקרא Allod. זה היה המשחק הראשון מבית תוכנה רוסי שפותח מתוך כוונה לשלב זיאנרים לתוך עלילה מרתקת. חברת Monolith החליטה שגם הקהל האמריקני ראוי ליהנות ממשחק מעניין, והעבירה את המפתחים הישר לחוף המזרחי של ארה"ב.
הצרה בכותר השני שפיתחו ב-Nival, שבהשוואה למשחק הראשון, לא נעשו כמעט כל שיפורים מהותיים. נכון, אם אתם סבורים כי מעט שיפורים בגרפיקה ובממשק, והמשך הסיפור מצדיקים משחק שני, אז ודאי תמצאו הצדקה מלאה לפיתוחו. אבל נדמה לי שהיום קוראים לגרסה מתקדמת של אותו דבר - Add-on ולא מספר 2...

אז מה היה לנו?
משחק אסטרטגיה בזמן אמת עם אלמנטים מובהקים של משחק תפקידים, עם מספר בעיות תכנוניות וגרפיקה בינונית מאוד. היה לנו דגש נרחב על תכנון משימות באמצעות התאמת ציוד, ומשחק רשת לא כל כך מוצלח.

הטוב
שילוב בין משחק תפקידים לאסטרטגיה בזמן אמת, מספר רב של משימות, הנה עברו להן מספר לא קטן של שעות...
הרע
מעולם לא עברו לי כל כך הרבה שעות במשחק מחשב שהותירו תחושה כל כך גדולה של ריקנות.
השורה התחתונה
נדוש.

גרפיקה	★★
סאונד	★★+
פסקול	★
משחקיות	★★+
אינטליגנציה וקושי	★★+
אורך חיים	★★+
התקנה	★★+
ציון כללי	★★+





CHESSMASTER 7000



רונן לזרוביץ'

שח - הגבול הסופי.
אלה הם מסעותיהם של המתמטיקאים הגדולים ביותר בעולם, בחיפוש אחר מנוע השח האולטימטיבי אשר יוכל "לחשוב" ולנצח את האדם במשחק המסובך ביותר בעולם, השח.

ולנו זוכרים את הניצחון האגדי של Deep Blue על קספארוב, וכל ברבורי השכל מסביב על "ניצחון המחשב על האדם". מה ששכחו לספר היה, שבעצם, "Deep Blue" הוא סתם מחשב חזק מאוד, שעובר בתוך מסד נתונים מוכן מראש ומחפש את המסע הטוב ביותר מתוך הארכיון שלו. "החשיבה" נטו של המחשב, אין.

לעומת "כחול עמוק", משחקי השח ב-PC מוגבלים בכמה דברים:
אין להם כוננים קשיחים מרובים לשמור על המידע ואינם שיא הטכנולוגיה של IBM לשימוש ללא הגבלה תקציבית.
על כן, משחקי השח ל- PC צריכים לעשות מעט ויתורים, כמו אגירת פחות משחקים ומהלכים בזיכרון ומציאת קיצורי דרך בחישוב המסע הבא, כדי שלא להעמיס על המעבד.

משחקי השח ל-PC צריכים להסתמך הרבה יותר על חישובים מתמטיים מסובכים, אשר "מזייפים" חשיבה אנושית. טכניקות אלו מתפתחות לאורך השנים, ככל שהידע על הבינה מלאכותית הולך וגדל.



כתוצאה מכך, אנו רואים מגמה במשחקי השח, שלפיה, כל משחק חדש, חזק וטוב מקודמו.

כאשר אני מביט לעבר הארון, אני עדיין יכול לראות את משחק השח הראשון שלי במחשב - ChessMaster 2100. הנ"ל הגיע על דיסקט אחד קטן של 720 קיי או על 2 דיסקטים גדולים של 360 קיי. הוא פעל בממשק דוס פשוט, לא הציג פונקציות רבות, ולמען האמת, לא היה שחקן שח מוצלח במיוחד.

מאז עברו כמעט 10 שנים, שבהן עברה סדרת משחקי ChessMaster שינויים רבים בחברת Minscape. הבולטים בהם - שיפור עצום של מנוע-השח (כעת כבר לא כל כך פשוט לנצח) והוספת עזרה נרחבת, מקיפה וידידותית לשחקני שח מתחילים (אה, ובניגוד ל- ChessMaster 2100, גרסת 7000 מגיעה על שני דיסקים של 650 מגה).



ChessMaster 7000 הוא ללא ספק משחק השח הידידותי ביותר ששיחקתי בו עד עתה.

המאפיין המשמעותי ביותר שיהפוך את ChessMaster 7000 לכותר השח הטוב ביותר לשחקני שח מתחילים, הוא מגוון אפשרויות הלימוד שיש בו. הילדים יכולים לשבת שעות מול "הסלבריטי" של CM7K, הלוא הוא ג'וש וויסקין (שחקן שח אמריקאי צעיר, אשר משחק שח בצורה מקצועית כמעט מגיל 6), שמלווה את הילדים לאורך כל לימוד המשחק, ובשימוש בכלי שח צבעוניים.
חשוב לציין כי ההסברים מלווים בקריינות אנגלית נינוחה.

ניתן להתחיל ברמה הנמוכה ביותר של הכרת הלוח והכלים, או לעבור ישר לפתיחות ולאסטרטגיות שח מתקדמות, ולסיים בשאלונים ובחינות שח, כדי לאתגר את המוח הבלתי מנוסה.

אפילו במהלך המשחק, נמצאים במרחק לחיצה אחת בלבד מעזרה נוספת. מאמן צמוד (ה-Coach) מלווה אתכם במשך כל המשחק, ואם תבקשו ממנו, הוא יספק המלצות לגבי המסע הבא ויזהיר אתכם מפני מסע מטופש שאתם עושים (הוא אפילו יסביר לכם למה המסע שזה עתה עשיתם הוא מטופש!).

חלק לימודי נוסף וחשוב מאוד ב-CM7K הוא ארכיון המשחקים, המחולק לשניים ארכיון תיאורי וארכיון רגיל.

בארכיון התיאורי ניתן למצוא אסופה של מאות משחקים חשובים בהיסטוריה של שח. אך בניגוד למשחקי שח אחרים, הארכיון התיאורי מספק הסברים מפורטים ומפורשים על כל מסעים קריטי במשחק, ובכך, השחקנים שאין להם ניסיון רב בניתוח משחקי שח, יכולים להבין מה לעזאזל קורה שם, על הלוח.

הארכיון השני, הרגיל, מכיל מספר רב יותר של משחקים.

לאחר שמאמנים קצת את המוח באימונים ותרגולים, אפשר לקפוץ למים העמוקים. באופציית משחק היחיד תמצאו עשרות ואף מאות אפשרויות שונות להגדרת צבעי הכלים, זווית הראייה וגודל הלוח, וכמו כן, תוכלו לקבוע כמעט כל חוק אפשרי למשחק השחמט שלכם, החל במשחק בליץ', בזק או מותאם אישית.

כשתתחילו את המשחק עצמו תגלו, כי בניגוד למשחקי שח אחרים, CM7K מאפשר לבחור מול מי רוצים לשחק. שלא יהיו טעויות, הבחירה הנ"ל אינה רק קובעת מד-כושר ודירוג של השחקן, אלא ניתן ממש לבחור "אישיות וירטואלית" לשחקן שמולו משחקים, וזאת מתוך מגוון רחב מאוד של עשרות שחקנים שונים החל בילד קטן בן 7 שלמד לשחק שח לפני חודשיים, דרך אם לילדים אשר משחקת שח בזמנה הפנוי, ועד לסטודנט לכלכלה באוניברסיטה בארה"ב או רב-אמן בינלאומי.

לכל אחד מהם ניתן למצוא, בנוסף לדירוג, תיאור של ההיסטוריה ושל הקשר שלהם לשח, וכמו כן, תמונה, תיאור של חולשות ויתרונות בשח וכן הלאה.

אני שמח מאוד לציין, כי להפתעתי גיליתי, שאכן, הדמויות מקיימות את הכתוב עליהן בתיאור, ובעלי ידע בשח ילמדו לנצל את חולשותיו של היריב.

ChessMaster 7000 הוא משחק השח הראשון למחשב שראיתי, שאכן מלמד את השיעור החשוב הזה כיצד לנצל את חולשתו של היריב, למרות שמד הכושר שלו גבוה משלכם ולמרות החסרונות שיש לכם בעצמכם.
יש מי שיטען שתיאור חולשותיו של היריב לפני המשחק, מקל עליכם את העבודה, ואינו מציב בעיה גדולה לשחקנים מנוסים, וזה נכון.
אבל, כאשר מדובר בשחקנים ממוצעים ומטה, משחק רב ו"לימודי" של הדמויות השונות יאפשר להם לאתר את אותן חולשות אצל יריבים במשחקי שח מול בני אדם.

שחקנים מקצועיים או חובבנים, אשר משחקים בליגה הישראלית לשח, גם הם יכולים למצוא את מבוקשם ב- CM 7K.
הם אינם חייבים לשחק מול דמויות וירטואליות בעלות אופי, אלא לבחור את אישיותו של מר ChessMaster, לכוון את ההגדרות לאפשרויות הקשות ביותר ולצאת מיד למשחק שח מול רב-אמן אמיתי.

גם פה אני שמח לציין, שאפילו שחקני שח בעלי מד-כושר של 2000, ימצאו ב-CM7K יריב מכובד, ולא מן הנמנע שיפסידו לו כמה פעמים. כמו כן, אם השחקנים החזקים יותר רוצים בכל זאת לשחק מול שחקן עם אופי, יש להם אפשרויות לבחירת סגנונות משחק של רבי אמנים מפורסמים, כגון: פישר, קספארוב, קארפוב, לאסקר, מארשל ועוד רבים וטובים.

השחקנים המנוסים שביניכם ייהנו, בוודאי, גם מ אפשרות ה"Tournament" אשר שולבה בתוך CM7K.
אפשרות זו מכניסה לסבב של משחקים, מהם אי אפשר לברוח באמצע, או להחזיר מסע אחורה או "לרמות קצת", במטרה לנצח במשחק. משחקים אלה הם אשר יקבעו את מד הכושר שלכם (בדיוק כמו בתחרויות שח אמיתיות).





בכל משחק תוכלו לבחור לשחק מול כל שחקן שאתם רוצים, שיהיה בעל כל מד-כושר אשר תבקשו, עד אשר תמצאו את הרמה שלכם במשחק ותוכלו להתחיל לשפר אותה ולעבוד על חסרונותיכם.

בתחום משחק רב-משתתפים, קיימות אפשרויות בין שני שחקנים על אותו מחשב, או ברשת מקומית (אם כי קשה לי להאמין ששחקנים שנמצאים באותו בית יעדיפו לשחק על המחשב ולא על לוח אמיתי).

אך גולת הכותרת של משחק רב-משתתפים היא המשחק באינטרנט.
כדי לשחק את CM7K באינטרנט, תצטרכו להתחבר דרך רשת השרתים Mplayer. אם תוכנת ההתחברות לא נמצאת כבר על המחשב שלכם, ההורדה וההתקנה לא יצרכו יותר מרבע שעה. ממשק ההתחברות לרשת הוא מהקלים והנוחים ביותר שראיתי מעודי במשחק לוח, ואני שמח להדגיש שמצאתי רק באגים מעטים בדרך למשחק המיוחל.
כמובן שמהירות החיבור לרשת כמעט ואינה רלוונטית, ואפילו עם מודם 28800 תוכלו לשחק צורה יציבה.

.כשיו הזמן לשאול: "אוקיי, מה הסיפור הגדול! - שח ברשת אפשר לשחק גם ב-!Yahoo". ובכן, היתרון הטמון במשחק על גבי האינטרנט ב-CM7K, הוא שהסבירות שתמצאו שחקן רציני, גבוהה בהרבה.
אם ב-Yahoo אני מוצא את עצמי משחק מול שחקן חדש ובלתי מנוסה אשר "בודק איך זה לשחק באותו משחק שח", אז כאשר אני מתחבר למשחק דרך CM7K, אני מוצא את עצמי מול שחקנים מנוסים. בעוד שאחד היתרונות בממשק הוא האפשרות לצפות במשחקיהם של שחקנים אחרים ולבחור מבין השחקנים המחוברים את הטובים ביותר, או לחילופין, את אלה המתאימים לרמתכם הנוכחית בשח.

הוותיקים שבשחקני השח במחשב מביניכם, מכירים בוודאי את מה שנחשב למשחק השח החזק ביותר למחשב האישי - Fritz (בגרסתו האחרונה, 5.5).

בהיותי בעליו גם של Fritz (מאז גרסה 2 ועד היום), אספר, כי אין ספק שכמשחק יחיד, Fritz 5.5 הוא חזק יותר מ- ChessMaster 7000, ואם כל מה שאתם מחפשים הוא משחק השח החזק ביותר בשוק, Fritz הוא מה שעליכם לחפש. אבל, Fritz עולה יותר כסף, ומציג הרבה פחות אפשרויות בתחום הלימוד, מאשר ChessMaster 7000.
לכן, ייתכן מאוד כי CM7K אינו משחק השח החזק ביותר בעולם למחשב האישי, אבל הוא לבטח הידידותי, החינוכי והטוב ביותר למשחק ברשת.

כל מי שרוצה ללמוד שח ואין לו היכן ללמוד זאת, פשוט חייב לגשת לחנות ברגע זה ולקנות את המשחק. הוא מספק שעות על גבי שעות של לימוד נהדר, ואפשרויות משחק מגוונות מאוד, אשר ישפרו את כישוריו של כמעט כל שחקן בעולם.

אבל, אם אתם שחקנים מקצועיים ואינכם זקוקים לעזרה, וכל מה שאתם מחפשים הוא את משחק השח החזק ביותר למחשב האישי, אני הייתי ממליץ על Fritz 5.5. למרות ש-CM7K מציג אפשרויות רבות ומגוונות גם לשחקן המקצועי, ולמרות שהוא בשום פנים ואופן אינו שחקן "חלש", ניכר, כי רוב ההשקעה בו נועדה בעיקר למען שחקנים מתחילים עד מתקדמים, לא מקצועיים.

הטוב:
משחק נהדר לשחקנים מתחילים עד מתקדמים, עם אפשרויות לימוד שח מתקדמות לכל הגילאים והרמות.

הרע:
מספר באגים מופיעים במשחק מדי פעם, רמת משחק היחיד נופלת מזו של Fritz 5.5 המתחרה.
השורה התחתונה:
משחק חובה לכל חובב שח באשר הוא.

דרישות מערכת:
P-150 IBM PC or ,Windows 95/98 CD compatible, MB RAM, כונן CD במהירות x, Mb פנוי בכונן הקשיח, כרטיס קול 16 ביט, מודם Kbps28.8 ומעלה למשחק אינטרנט.

גרפיקה	★★★+
סאונד	★★★
פסקול	—
התקנה	★★★★+
אינטליגנציה וקושי	★★★★+
אורך חיים	★★★★+
משחקיות	★★★★+
ציון כללי	★★★★+





בך משחק נולד

אתם מעריכים את המאמץ האדיר שאנחנו משקיעים כדי להביא לכם את דבר מפתחי המשחקים? הפעם מדובר במשחק – .KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

עדי טרגוביק

מפתחת אותו חברה קטנה בשם Third Law Interactive, והוא יופץ על ידי GOD (Gathering of Developers).
כיוון שהמשחק עתיד לצאת בתשעה ביוני, נמצאת Third Law במצב שנקרא "Crunch Time", מצב זה קורה כאשר נותרו חודשים ספורים לקראת יציאת המשחק, והלחץ בשיאו.

כל באג קטן שמדווח עליו, עושה למתכנתים התקף לב קטן, וכל אפשרות לדחיית מועד היציאה גורמת לעוד אגל זעה לגלוש על פני המנהלים. זאת גם הסיבה שהיה קשה מאוד להשיג את מפתחי המשחק, בשבועות האחרונים.
נשלח המון דואר ביני לבין אשת יחסי הציבור של החברה, פאם וולפורד (Pam Wolford), שחיברה אותי עם שלושה מבין שנים-עשר המפתחים שבחברה.

מעצב שלבים אחד בשם **דיוויד נאמקסי** (David Namaksy), המעדיף להיקרא Cleaner.
מעצב שלבים נוסף - **מאט הופר** (Matt Hooper) - והאחרון **הוא מעצב הסאונד, וויל לוקונטו** (Will Loconto).

ראיינתי אותם, וכך הצלחתי לבסוף לאסוף מכולם את המידע שלפניכם.

עדי: ובכן, מה אתם יכולים לספר על החברה שלכם?

Cleaner: Third Law Interactive היא חברה מדאלאס שבטקסס, המורכבת משנים עשר אנשים, כולם עבדו בתעשיית משחקי המחשב במשך 4 ל-10 שנים. כיחידים עבדו על למעלה מ- 15 משחקים, אך זהו המשחק הראשון של Third Law Interactive.

עדי: הישראלים לא ממש מכירים את הרקע של Kiss Psycho Circus או מה הוא מייצג. תוכלו להסביר?

Cleaner: KISS Psycho Circus: The Nightmare Child הוא בראש ובראשונה שוטר מזווית ראייה של גוף ראשון (FPS). העולם שבו מתרחש ה-FPS הזה מושפע מסדרת הקומיקס של טוד מקפרליין- Kiss Psycho Circus.

במשחק, כמו בקומיקס, ארבעת הגיבורים שהמשחק בנוי עליהם, לקוחים מאישיות הבמה של כל אחד מחברי להקת KISS:
The Starbearer (נושא הכוכב), The Beast King (מלך החיות), The Celestial (השמיימי), ו-The Demon (השד), הם מגיני הטוב. ארבעתם הם למעשה גיבורי-על, העוזרים לחלשים והורסים את הרוע. אנחנו מקווים שיבינו כי המשחק הוא לא על הלהקה KISS, אלא על ארבעת הגיבורים שהלהקה מייצגת.

עדי: מהו הסיפור שמאחורי KISS Psycho Circus: The Nightmare Child?

Cleaner: הסיפור של KISS Psycho Circus: The Nightmare Child מתרחש אחרי מיני-סדרה בקומיקס הנקראת "The Destroyer" או "The Nightmare King". כשמלך הסיוטים עומד להיות מושמד, במעט הכוח שנותר לו הוא לוקח את כלי הכוח של הגיבורים, השריון והנשקים שלהם, ומפזר אותם ביקום.
בנוסף, הוא מביא על העולם רוע חדש - ילד הסיוטים (The Nightmare Child).

במשחק צריך לחצות את העולם, להחזיר את כלי הכוח ולהביס את ילד הסיוטים, לפני שיאגור יותר מדי כוח. יש ליטול את התפקיד של ארבעה אנשים שונים, ולהפוך כל אחד מהם מבחור רגיל לחצי-אל. ואז לצאת ולהרוס את ילד הסיוטים.
כדי למצוא את כלי-הכוח הללו, עוברים 43 שלבים בחמש ממלכות ייחודיות.

עדי: מה נוכל לצפות ממשחקיות? שלבים? נשקים? אויבים?

Cleaner: כולם יכולים לצפות להמון אקשן.
זה נדיר למצוא ב-KISS Psycho Circus: The Nightmare Child פינה שבה לא מתקיפים אותך. אנחנו מנסים לשמור על אקשן עז ועקבי. אנשים שזכו לשחק במשחק הגדירו אותו כ-Doom על סטרואידים. אמנם, יש לנו המון פאזלים של חשיבה ומיומנות, אך האתגר הראשי ב-KISS Psycho Circus: The Nightmare Child הוא למצוא דרך לשרוד ולהרוס כל מה שנקלע בדרכך ואנחנו זורקים הרבה דברים בדרכך.

ב-KISS Psycho Circus: The Nightmare Child תמצאו עשרים וארבעה אויבים שונים שינסו לחסום את דרככם, כל אחד בעל התקפות שונות מאוד ואינטליגנציה מלאכותית שונה.
חמישה מבין ה-24 הללו הם בוסים (מפלצת ענקית המופיעה בסוף שלב), שדרושות טקטיקות אחרות במקצת, כדי להביסם.
ומעבר לעובדה שישנו מספר רב של אויבים שיש להתמודד מולם, שמנו הרבה מהם בעולמות השונים.
זה שכיח שצריך להילחם נגד 10-20 יצורים שונים בו-זמנית. ישנם אף מקומות שבהם תיתקלו ב- 50 אויבים בקרב אחד.
12 נשקים וכתריסר חפצים יעזרו לכם להשלים את משימת-ההרג. לכל נשק יתרונות וחסרונות ייחודיים משלו מול יצורים שונים. חלק גדול מהאתגר הוא ללמוד את אותם יתרונות וחסרונות.

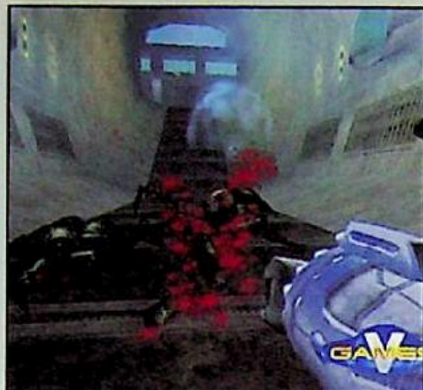
ארבעה מבין שנים עשר הנשקים הם קרים, כך שמתקרבים מאוד ליצורים, ולא מתוך חיבה. שאר הנשקים מגוונים מאוד, משוט אחיזה רחב-טווח לדרקון נושף אש היושב על כתפיכם. בחפצים תוכלו למצוא ליצן מתפוצץ היוצא מתוך קופסה, כדור הזעם המספק תחמושת בלתי מוגבלת לזמן מסוים, ולב פועם, שאם מתאמים את התקפותיו עם הפעימות, הוא יגרום ליותר נזק.

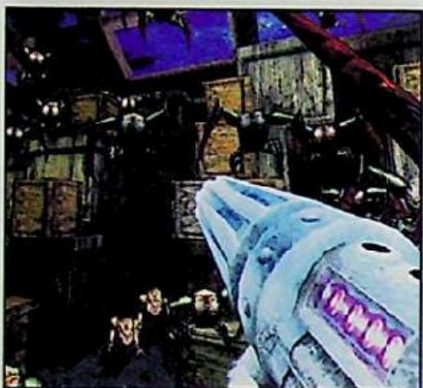
עדי: המשחק מפותח עם מנוע ה-P LithTech
איך אתם מתמודדים אתו?
מה נוכל לצפות מהגרפיקה של המשחק?

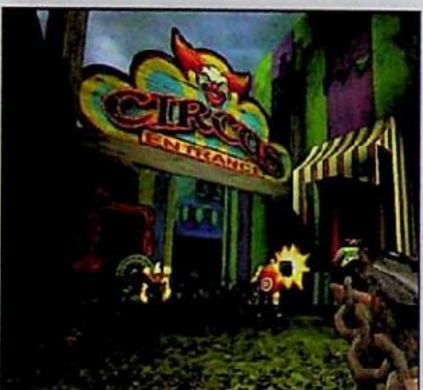
וויל: LithTach הוא מנוע נהדר. חלק מהאנשים יופתעו, אך תוכלו לצפות שהגרפיקה תתחרה בכל מנוע שיש כיום. ישנם המון דברים שהמנוע בא איתם ושלמנועים אחרים לא היו, או לא היו עד לאחרונה (אנימציית שלד, Level Of Details).

עדי: מה נשמע במשחק, KISS או נימות אחרות?

וויל: החלטנו להתייחס למוסיקה כמו בפסקול של סרט. בעזרת שימוש ב-DirectMusic של מיקרוסופט, תיכלל מוסיקה אינטראקטיבית שתשקף את האקשן שתראו על המסך. כמו כן, השתלנו כמה צלילים של KISS שיוצאים מתיבות נגינה (Jukebox), רדיו וכו'.







עדי: איך תהיה ההתמודדות עם משחק רב-משתתפים?

וויל: משחק רב-משתתפים יכלול את ה-Deathmatch הסטנדרטי, בתוספת קטנה המאפשרת לארבע הדמויות להיות חזקות יותר, כשהן מחזיקות נשקים מהאלמנט שלהן. כך, למשל, השד יגרום לנזק רב יותר כשישתמש בנשק מבוסס על אש, לעומת נושא-הכוכב (מים), השמיימי (רוח), או מלך החיות (אדמה).

עדי: האם המשחק יגיע בשלמותו, או האם נצטרך לחכות לעורך שלבים ולפאצ'ים ענקיים?

וויל: העורך והכלים ישוחררו לרשת זמן קצר לאחר יציאת המשחק.

עדי: איך ייראה הממשק?

מאט: הממשק יהיה כמו רוב ממשקי המשחקים של היום, רק עם תוספות שונות שלא ניתן למצוא בסוג בזה של משחקים. תוספים, כמו פס חיים ליצורים הגדולים ולבוסים, פס סטטיסטיקה, וכמה דברים מגניבים ייתוספו ל-HUD (תצוגת המשתמש).
רוב הממשק יהיה אופייני למשחקי התלת-ממד שבשוק, בשינויים קלים.

עדי: נודע לי שאתם מפיצים את המשחק לקונסולת ה-Dreamcast. כגרופי של נינטנדו, למה לא ל-Nintendo64 או ל-PlayStation1/2?

מאט: אין תכניות ליצירת גרסה של KISS Psycho Circus: The Nightmare Child ל-N64. ל-N64 ול-PSX פשוט, אין כוח וזיכרון להפעיל משחק כזה.
כעת אנו שוקלים להעביר את המשחק ל-PSX2 עם תוספות שונות.

עדי: מהי מידת ההתקדמות שלכם במשחק? מתי הוא ייצא? אתם מתכננים דמו?

מאט: אנחנו עומדים להשלים את הפונקציות והתוכן. לאחר מכן נבחן את המשחק לפני היציאה.
אנחנו רוצים שייצא ביוני. אולי ייצא דמו, כשהמשחק יושלם.

עדי: מהו העתיד של Third Law? מהו הפרויקט הבא שלכם?

מאט: יש לנו כמה רעיונות למשחק מקורי שהיינו רוצים לעשות, אך דבר לא בטוח כרגע. הפוקוס העיקרי שלנו הוא לסיים את המשחק הזה.

עדי: תודה רבה, והצלחה עם המשחק.

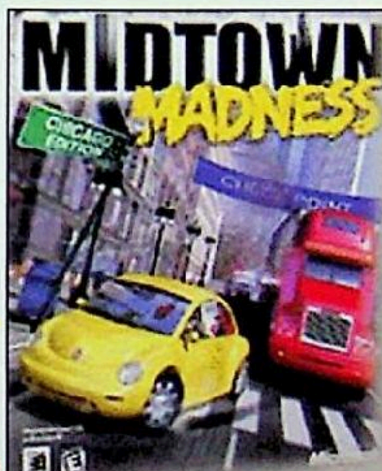
מאפיינים:
עלילה פריקית ומגניבה לאללה.
אקשן שרודף אותך בכל מקום, לא יותר מדי ולא פחות מדי מוסיקה של KISS.
הגרפיקה הסטנדרטית של משחקים כיום.
חברה קטנה, משחק גדול!



רמזים

מבצע רבותיי, מבצע!
אנו פותחים בזה במבצע תחרות בין נאמני המדור "רמזים":
כל השולח אלינו למערכת סדרת רמזים למשחק, יוכנס להגרלה שהזוכה בה יקבל משחק מחשב.
בהצלחה!

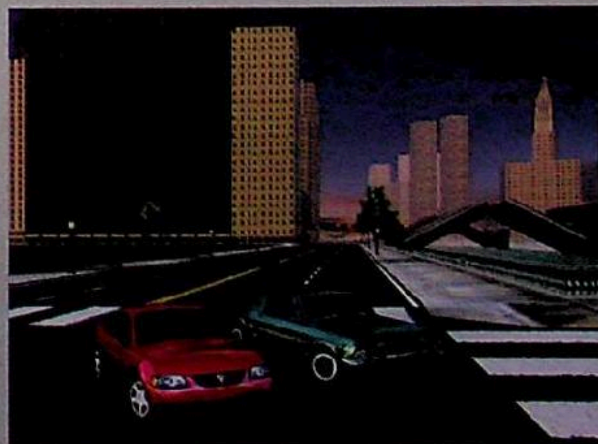
www.comfun@inter.net.il



כל הקודים אשר לידם מופיע * מבטלים את הניקוד, מעקב תוצאות המירוץ ואי אפשר להשיג רכבים חדשים במירוצים בהם הופעלו

במהלך המשחק, לחצו על ctrl+alt+shift+F7 עד שתיבה תופיע על המסך. כתוב בה את הקודים הבאים (פועל במשחק לשחקן יחיד בלבד)

/nodamage - * מצב בלתי-פגיע
/damage - מבטל את השפעת הצ'יט הקודם
/dizzy - שמיים מסתובבים
/fuzz - * מפעיל/מפסיק את ראדאר השוטרים
/ufo - מחליף את המטוסים בעב"מים
/swap - מחליף את הרכבת בשורת מטוסי 737
/grav - * כח הכבידה מוקטן בחצי
/postal - * הצופר יורה תיבות דואר
/big - אנשים גדולים
/tiny - אנשים קטנים
/nosmoke - מבטל טת העשן הנגרם מגלגלים ומנזק שנגרם
/smoke - מבטל את השפעת הצ'יט הקודם



שנה את שם השחקן לשמות הבאים ע"י לחיצה על new במסך בחירת השחקנים בכדי לקבל את ההשפעות הבאות:

Showme Cops - * מציג את כל יחידות המשטרה על המפה
Big Bus Party - * כל הרכבים הנוסעים בעיר יהיו אוטובוסים
Tiny Car - * כל הרכבים הנוסעים בעיר יהיו מכוניות קומפקטיות
amizdA eoJ - כל הרכבים בעיר יסעו ברוורס
Jet Planes - כל הרכבים הנוסעים בעיר יהיו מטוסים

הפעל את המשחק ע"י הוספת הפקודות הבאות בשורת ההפעלה של המשחק:

-allcars - גישה לכל הרכבים
-allraces גישה לכל המסלולים

הסבר:
גשו לתיקיית המשחק בתפריט "התחל", לחצו מקש ימני על קיצור הדרך שמפעיל את המשחק ובחרו "מאפיינים".
בחלון שנפתח לחצו על "קיצור דרך" ובתיבה שרשומה שורת ההפעלה הוסיפו את הפקודות הנ"ל בצורה הזאת
... midtown.exe -allcars -allraces
(אפשר להוריד את הפקודה חלא רצויה)

THE FEEBLE FILES

ספינה

דבר פעמיים עם כל אזרח שאתך (יש שניים)
המתן מעט...
צפה

סיגנוס אלפא

חכה וצפה בסרטים
בחדר הטלוויזיה הרם פוסטר ונעצים
בחדר שלך השתמש בנעצים על המיטה
פתח את השירותים (לפני שיהפנטו אותך)
אאוץ'!!!
הרם את הנעצים מן המיטה
שכב על המיטה
כאשר הרובוט ייכנס לסגור את השירותים, ברח מאחורי גבו והחוצה
לך לחדר בקומה שמתחת (חדר האוכל)
הרם קערה מן הערימה שבצד
השתמש בקערה על הממלא שליד (ויהיה לך חומר ירוק מגעיל בתוך קערה)
צא החוצה (יש להיזהר שלא להיתקל ברובוט השמירה), השלך על מצלמות האבטחה את החומר הירוק



היכנס לחדר הטלוויזיה שליד המצלמה הראשונה
פתח את הארון
צא החוצה והיכנס לקומה שמתחת והיכנס לתא המעצר
חכה בתא כ 20 שניות וצא החוצה (הרובוט ידלג על הקומה כשתצא)
זרוק גם פה מהחומר הירוק על המצלמה

טיפ שמור עכשיו!

לך לבניין המפעל והיכנס
השתמש בחומר הירוק על המצלמה שמעל המכונה במפעל
לך לצד ודבר עם הסורגים
תאמר שנמאס לך להיות בתא
שאל אותה את כל השאלות (מתחיל מהקלה)
אמור שאתה משוכנע
דבר איתה שוב ושוב עד שהיא תספר לך על ערוץ המורדים ב TV
אל תמשוך במתג כי אז יבוא השומר
לך לחדר הטלוויזיה
לחץ פעמיים על כפתור ההפעלה של הטלוויזיה ויהיה כתוב "ערוץ המורדים"
קח את כפתור ההפעלה של הטלוויזיה והיכנס לארון
צפה
כאשר הרובוט מת, צא מן הארון ולך אל המפעל
משוך במנוף והסורגים ייפתחו
רד למטה לחור שנפער
צפה
דבר עם דלורס כמה פעמים, עד שתקבל צעצוע מתוקן ("מורד")
הסתכל על הבובות
קח 5 בובות רגילות מן הערימה
עלה למעלה וצא מן המפעל
לך לוונטילטור (לפתח האוורור) שליד חדר מספר 2 (יש מספרים מעל החדרים)
הנח מסביב לוונטילטור את 5 הבובות הרגילות
השתמש בבובה המתוקנת על הונטילטור ועל אוסף הבבות שלידו
לך למעלה והיכנס לחדר 17 (התא שלך)
וקח את ספר חוקי האונימוח
הסתכל על הספר והשתמש בו
לך לוונטילטור והיכנס לתוכו

בחידה:

לך על פי המפה המצורפת לך על משבצת רק כאשר היא בצבע שבמפה ולעולם לא לדרוך על צבע כחול!!

סרט קצר...

לאחר שתגיע לספינה, הורד את המכסה לתיבת הכבלים והוצא חוטים חשמליים.
פתח את מעגל הבקרה (בשולחן הפיקוד) והסתכל בו. השתמש בחוטים עם מרכז הבקרה.
הסדר בחידה זו משתנה באופן אקראי, ולכן, להלן כל האפשרויות לפתרון:

4123	3124	2134	1234
4132	3142	2143	1243
4213	3214	2314	1342
4231	3241	2341	1324
4321	3412	2431	1423
4312	3421	2413	1432

כלומר, שאם הסדר הכתוב בטבלה הוא 1234 אז זה אומר על הלוח:

כך שבמקרה הזה
תקע מס 1
מחובר לתקע
מס 1 ותקע
מסי 2 היה
מחובר לתקע
מסי 2 וכוי

ההמשך הרמזים בגיליון הבא



משחכיף



רמזים

LDIER
ORTUNE

דורון ניר

המשחק Soldier of Fortune מתחיל ברכבת התחתית בניו יורק.
חבורה של טיפוסים לא סימפטיים במיוחד השתלטה על תחנת הרכבת, והחלה בחיסול שיטתי של כל האזרחים בסביבה.
התפקיד במשחק - להיכנס לנעליו של שכיר-החרב, ג'ון מאלינס, המקבל את האו-קיי ממשטרת ניו יורק לרדת ולנקות את התחנה מהזוהמה שפשטה בה. וכרגיל, הדרך הטובה ביותר לעשות זאת היא באמצעות קטל ללא אבחנה של כל פושע, פרחח או עבריין שנקרה בדרך.

בסיומו של "שלב-פתיחה" זה, מגלה ג'ון מאלינס את הסיפור האמיתי שמאחורי כנופיית הפושעים שברכבת התחתית:
ארבעה ראשי נפץ גרעיניים נחטפו, וג'ון "יאלץ לנסוע לקצות תבל, כדי להשיב אותם ולסכל את המזימה של החבר'ה הרעים.





Tomb Raider: The last Revelation

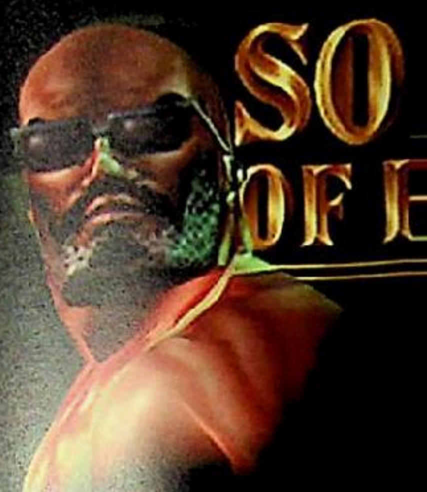
תיאור הציטים:
הציטים יאפשרו לכם לקבל את כל הנשקים בנוסף לתחמושת וערכות עזרה ראשונה ללא הגבלה

הוראות להפעלת הציטים:
במהלך המשחק, הפנו את לארה לכיוון צפון (אפשר לעשות זאת ע""י הצמדות לקיר צפוני או היאחזות באדן הפונה צפונה, יש אפשרויות רבות). כעת, לחצו על מקש esc. אם אתם פונים בכיוון הנכון, המצפן צריך להיות שקוף. חפשו בין החפצים את ערכת העזרה-ראשונה הקטנה וכאשר היא מול עיניכם, לחצו על המקשים הבאים בכדי לקבל את התוצאה הרצויה

הציטים:
לקבלת כל הנשקים:
לחצו בבת-אחת על כל המקשים המרכיבים את המלה WEAPONS

לקבלת תחמושת וערכות עזרה-ראשונה ללא הגבלה:
לחצו בבת-אחת על כל המקשים המרכיבים את המלה GUNS

בכדי לדלג לשלב הבא:
במקום לבחור את ערכת העזרה-ראשונה הקטנה, בחרו באופציית טעינת משחק ולחצו בבת-אחת על כל המקשים המרכיבים את המלה HELP. כאשר תחזרו למשחק, ייטען השלב הבא.



על מנת לכתוב את הביקורת הזאת כמו שצריך, הייתי, קודם כול, חייב למצוא תרגום עברי הולם לכמה מהביטויים האלה:
Kick Ass Game, Heart Pounding Action, Adrenaline Rush וגם Blood-Fest.

אילו יכולתי לתרגם את הביטויים הללו לעברית, הייתי מצליח להעביר את התחושה של משחק ב-SOF בצורה טובה יותר.
למרבה הצער, השפה העברית עוד לא הצליחה לתרגם בצורה ההולמת ביותר את הביטויים האלה, ולי נשאר לומר על SOF שהוא פשוט בן-#!# של משחק.
הבעיה היא שלא תמיד זה מספיק.
מבולבלים קצת? לא נורא, כדור אחד וזה עובר.

גולת הכותרת של המשחק, כפי שכבר פרסמנו כאן לא פעם, היא טכנולוגיית GHOUL שפותחה במיוחד עבור המשחק על ידי חברת Raven.

המשמעות של טכנולוגיה זו היא פירוק לגורמים רבים וקטנים יותר של הדמויות המופיעות במשחק.
תכל'ס, מה זה אומר?
זה אומר שבגופו של כל אויב ישנם 26 אזורים אפשריים לפגיעה, ולכל אזור, תגובה שונה לפגיעה.
פגיעה ברגל תגרום לאויב לדלג על רגל אחת, תוך כדי צרחות אימים.
פגיעה במפשעה, תגרום להתכווצות ולהשמעת "אוו" אופייני. פגיעה בגרון, תגרום לזרמים של דם לפרוץ מהצוואר, והאויב יקרוס לאיטו, כשהוא אוחז בצווארו ומחרחר את חרחוריו האחרונים.

אלה מכם שאומרים לעצמם: "וואו, זה מגניב", צודקים במאה אחוז. זה בהחלט מגניב. זה גם ממצה את עצמו לאחר שלושה שלבים בערך.
ואז, נשארים עם עוד עשרים ומשהו שלבים של ריצה וירייה נטולת צורך אמיתי בטקטיקה.

האויבים ב-SOF הם מתחרים רציניים על התואר "האויבים הטיפשים ביותר במשחק מחשב מעולם". אלמלא אותם מקומות בודדים, שבהם האויבים השכילו לבצע גלגול הצידה כשיריתי עליהם, סביר להניח שהם היו זוכים בתואר, ובצדק.

בתחילת המשחק ישנו מסלול אימונים, שבחלק הסופי שלו צריך לרוץ במסלול שלאורכו צצים מדי פעם "אויבים" או "אזרחים" עשויים דיקט. ההפתעה הגדולה היא, שלאורך כל החלק שנשאר במשחק, מלבד העובדה שהאויבים יורים עליכם, הם לא מגלים יותר אינטליגנציה מאשר אותו הדיקט ממסלול האימונים.

המצב המאוד, מאוד אבסורדי הזה מגיע לקיצוניות, כאשר עומדים בחצר גדולה, וחייל עירקי (או סיבירי, או אתיופי, תלוי בשלב) יורה לעברכם.
במרחק שלושה מטרים ממנו, עומד חבר שלו, ולמרות העובדה שאני ניגש בשלווה ומשסף את גרונו של החייל הראשון בסכין הקומנדו שלי, החייל השני לא זז. הוא לא תופס מחסה, הוא לא מתנפל עליי מאחור ובוודאי שאינו קורא לעזרה. הוא פשוט מוסיף לעמוד, ובמקרה הטוב, מנסה לירות עליי ממרחק.

המקום שבו בכל זאת מצאתי תחכום, הוא במנגנון בחירת רמת הקושי של המשחק.
ב-SOF רמת הקושי לא נקבעת רק לפי מידת הדיוק של האויבים או מידת הנזק שכלי הנשק שלהם גורמים, אלא גם לפי מספר השמירות המותרות בכל שלב, לפי המידה שבה האויבים יכולים "להשתקם" לאחר פגיעה באיברים פחות חיוניים, לפי יכולת הסחיבה של השחקן (כמות כלי נשק וציוד) ואפילו לפי האפשרות להפעיל צ'יטים במשחק.



כיוון שהתפקיד הוא לשחק שכיר חרב, כל האפשרויות הללו משפיעות על כמות הכסף שמקבלים בתום כל משימה. מה שאומר, שאם אתם רוצים להשתמש בכלי הנשק המגניבים במיוחד בשלבים מוקדמים יותר, כדאי ללכת על רמת קושי גבוהה.

בנקודות מפתח של המשחק יוצגו סצינות שלכאורה מקדמות את העלילה, אך למעשה, הן משמשות להצדקת זמני הטעינה בין שלב לשלב.

ניכרת השקעה בעיצוב השלבים ב-SOF, אבל הוא רחוק מלהיות מדהים. הטקסטורות המרכיבות את האזורים הראשיים שבהם מתרחש המשחק (סיביר המושלגת, הרכבת התחתית בניו יורק, הרכבת באתיופיה ועוד) הן סטנדרטיות באיכותן ובטבלת הצבעים שלהן, ולא מצליחות לעורר את התחושה שמישהו כה יכול היה להשתדל קצת יותר.

לעומת זאת, בכמה מהשלבים יש כמה חידושים חביבים:

שלב שלם שמתרחש על רכבת דוהרת באתיופיה (אפשר לשחק בשלב זה בגרסת הדמו).

בקוסובו ישנם חיילים שנושאים על גבם מכלי חמצן (או שזה חומר דליק אחר, שאין לי מושג למה הוא משמש), וכאשר יורים במכל שעל גבם, הם הופכים לפיד בוער, מתרוצץ ומתפוצץ, שלוקח אתו, בדרך כלל, גם כמה חיילים אחרים.

מצד שני, קשה שלא להרגיש ש-SOF נורא היה רוצה להיות Half Life. האירועים המתוזמנים היטב בדיוק לרגע שבו נכנסים לחדר, המשפטים שמגיעים בקשר מהוק, כל אלה מזכירים את האב הרוחני של SOF.

האב הרוחני שלנעליו הוא לא מצליח להיכנס

הפאזלים של SOF מסתכמים, בדרך כלל, בלחיצה על כפתורים, בסיבוב ידיות לחץ שיפוצצו איזה צינור וכדומה.

בין הנשקים של SOF תוכלו למצוא כמה אקדחים סטנדרטיים, כמה רובים סטנדרטיים, משגר רקטות סטנדרטי אחד, ורובה צלפים ממש לא סטנדרטי.

רובה הצלפים הזה, שהוא אחד מכלי הנשק המדליקים ביותר שבהם השתמשתי במשחק מחשב, מאפשר להציץ מעבר לפינה, להרים את הכוונת, לתת זום אין, עד לנקודה שבה אפשר לראות לחייל אויב את השערות באף, ולסחוט את ההדק בעדינות.

התוצאה, בדרך כלל, שקטה מאוד, מדליקה מאוד, ומשאירה חייל אחד מתבוסס בדמו על הרצפה.

ציון לשבח על כלי הנשק הזה.

המשחק רב-המשתתפים של SOF סובל מבעיות לא מעטות, שנכון לרגע כתיבת שורות אלו, לא טופלו עדיין (ממתינים ליציאת טלאי 1.04).

ההרשמה למשחק הרשת מתבצעת דרך רשת WON, וכאשר תיכנסו לממשק משחק הרשת, נכונה לכם המתנה מקרטעת של שניות לא מעטות עד ש"תירשמו" לשרת.

גם לאחר שנכנסתי לשרתים, התחושה היא שקוד הרשת הוא לא הטוב ביותר שקיים כיום בשוק, ולעומת Quake 3, חוויית המשחק רב-המשתתפים היא נפילה קטנה. לא גדולה. קטנה.

פרט לטכנולוגיית GHOUL, המשחק פותח על המנוע הוותיק והטוב של Quake 2, מה שמבטיח אפשרויות בלתי מוגבלות בעריכת המקשים ובשליטה על פרמטרים שונים במנוע המשחק.

בנוסף, חברת Raven, שמעוניינת מאוד ששחקנים יפתחו שלבים ומפות במשחק רב-משתתפים, מספקת ערכה לפיתוח שלבים באתר שלה.

המשחק תומך בהאצה גרפית בתקן OpenGL, ובכל מקרה, כדאי להצטייד במאיץ גרפי חזק למדי, כדי ליהנות מכל האפקטים של המשחק.

על משחק כמו SOF אומרים באנגלית שהוא Solid.

מה זאת אומרת?

זאת אומרת שאת מה שהוא עושה, הוא עושה בסדר גמור.

הוא לא מבריק, הוא לא מדהים (פרט לדקות הראשונות של ההתרשמות מטכנולוגיית GHOUL), והוא לא מחדש הרבה.

הוא כיפי, יציב ומהווה תמורה נאותה לכסף שתשקיעו בו.

יש לו אורך חיים לא קצר, ואפשרויות משחק רבות.

הורים שהילד שלהם מנדנד להם שיקנו לו את המשחק, חייבים לשים לב לרמת האלימות הגבוהה והקשה שמוצגת בו.

מלבד הערה זו, ואם יש לכם כבר את Half-Life, Opposing Force, Quake 3 ו-Unreal Tournament, רכישה של SOF תהיה הוצאה הגיונית וטובה.

הטוב:
טכנולוגיית GHOUL, רובה הצלפים, כמה מהרעיונות שמוטמעים בשלבים.

הרע:
משחק רשת בעייתי קצת, אינטליגנציה מלאכותית מחפירה במשחק היחיד.

השורה התחתונה:
קצת יריות, קצת דם, קצת נשקים וקצת עלילה.
מה רע ?

דרישות מינימום:
פנטיום 233, 64 MB RAM, 700MB מקום פנוי על הכונן הקשיח, מאיץ גרפי תומך תקן OpenGL, DirectX 7.0, מודם 28.8 למשחק רשת.

דרישות מומלצות:
פנטיום 2 266 ומעלה, מאיץ גרפי עם 8 MB זיכרון.

נבדק על גבי:
פנטיום 3 550, 128 MB RAM, מאיץ גרפי Creative Annihilator, כרטיס קול SBLive!.

גרפיקה	★★★★+
סאונד	★★★★+
פסקול	★★★★
התקנה	★★★+
אינטליגנציה וקושי	★★★
אורך חיים	★★★★
משחקיות	★★★★
ציון כללי	★★★★+



NEED FOR SPEED
PORSCHE UNLEASHED

אוהד יניב

כשיוצרי סדרת משחקי המרוץ הטובה בכל הזמנים משתפים פעולה עם יצרן מכוניות הספורט הנחשקות ביותר, אפשר לצפות שהתוצאה תהיה מוצלחת. מה שלא ניתן היה לצפות - שהיא תהיה כל כך מוצלחת!

Need For Speed : Porche Unlished (PU) הוא החמישי בשרשרת משחקי המרוץ הטובה ביותר שיצאה למחשב. זה הפך כבר להרגל, בכל שנה, פחות או יותר באותה תקופה (המשחק הקודם יצא בישראל בשלב מאוחר מאוד), מוציאה Electronic Arts בן נוסף למשפחה הכל כך מכובדת. במרכז המשחק עומדים רכבי חברת Porche, ובניגוד למשחקים הקודמים, הפעם לא ניתן לנהוג ברכבי יצרנים אחרים. אני כבר מתחיל לשמוע קריאות - אה לא שווה.

אז נכון, אין פרארי ואפילו לא איזו למבורגיני קטנה רק Porche ! אבל מה תגידו אם אספר לכם שלרשותכם עומדים יותר מ-80 מרכבי החברה. מה-356 הקלאסית של שנות החמישים ועד לטיל הבליסטי החדש-Porche 911 Turbo 2000 . לא מספיק לכם?

אז מה תגידו על רשימה של יותר מ-700 חלקי חילוף היישר מהקטלוג המקורי של חברת Porche, שיעזרו לכם להפוך את הרכבים למהירים וליציבים הרבה יותר? נו, אז מה אתם אומרים עכשיו?

אה, כמעט שכחתי, המשחק כולל גם אוסף של תצלומים וקטעי וידאו שמלווים את היצרן מתחילת דרכו ועד היום. במשפט אחד: כל מה שרציתם לדעת על Porche ולא העזתם לשאול.

שנתחיל **בגרפיקה**?
ב-EA פיתחו לטובת המשחק מנוע גרפי חדש לגמרי, שלעומתו הקודם מחוויר. במשך דקות ארוכות של משחק, במקום להסתכל על הכביש, פשוט בהיתי במפלי המים הפעילים, באגמים שהכול משתקף בהם, באפקטים המדהימים של ערפילי בוקר ובעץ שנכנס בי במהירות של 150 קמ"ש.
מסתבר, שטיסה על כבישים מהירים דורשת תשומת לב רבה לדברים שוליים, למשל, מהכביש.
כמו המסלולים, גם המכוניות זכו לשיפור רב שהתקבל על ידי הזרקת פוליגונים במינון גבוה, 2000 ליתר דיוק. הן נראות מדויקות הרבה יותר, ובזכות מודל פיסי חדש, שעליו ארחיב בהמשך, הן נעות באופן מציאותי יותר על הכביש.

מודל הפגיעות זכה לשיפור ניכר אף הוא, ועכשיו ניתן להבחין בכל כיפוף קל בפח.

אם יש דבר שמאכזב בתחום הגרפיקה, הוא תא הנהג. ב-EA טענו שמטרתם הייתה למנוע את ירידת קצב הפריימים, כשהמשחק עובר לתוך תא הנהג (דבר מובן, בהתחשב בכל האלמנטים הגרפיים שנוספים למסך).



אמנם, המטרה הזו הושגה, אבל תא הנהג נראה לא טוב, בהשוואה לגרסה הישנה, וידי הנהג נראות חסרות טקסטורות ובכלל לא אמינות.
כמו תמיד, עומד לרשותנו מצב ההילוך החוזר, שכולל יותר זוויות צילום מבעבר, כך שכל אחד יוכל בסוף המרוץ להישען אחורה ולהתמוגג לנוכח ביצועי הנהיגה שהציג.
הגרפיקה לא מסתיימת במרוץ עצמו. ממשק התפריטים הפך להיות תלת-ממדי ומרשים בהרבה. ב-EA השקיעו אפילו באולם תצוגה, שמאפשר פתיחה של דלתות, מכסה מנוע, ואפילו מבט לתוך המכוניות המוצגות.
אין קץ לירידה לפרטים.
בזמן בחירת הרכבים, ישנה אפשרות להעמיד שני רכבים, אחד מול השני, ולבדוק את הבדלי הביצועים של הדגמים השונים שימושי מאוד כשיש 80 כאלה.

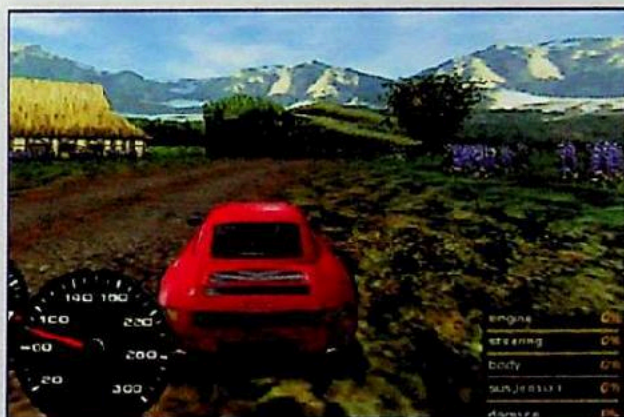
ואם חשבתם שהגרפיקה שופרה, הרי שדווקא תחום **הסאונד** זכה להשקעה הגדולה ביותר. הרי לא יתכן המצב שהיה בגרסאות הקודמות:
מנוע של BMW לא יכול להישמע כמו מנוע מושתק של פרארי.
גם המפתחים חשבו כך, ולכן בילו זמן רב בהקלטת רעשי המנוע האותנטיים של הרכבים המשתתפים, והתוצאה ללא ספק מרשימה.



כמובן שלכל אלה מצטרפים צלילי סביבה היקפיים, שלמען האמת הפכו כבר להיות סטנדרטיים בז'אנר, אך עדיין לא איבדו את קסמם.
בנוסף, **הפסקול** חביב מאוד וכולל הרבה טכנו שמאוד אופייני לסדרה.
אישית, אני מרגיש שכל ענין הפסקול במשחק הוא די מיותר ומפריע לריכוז, אבל זה רק אני.

אלא שמפתחי הסדרה, כנראה, חשבו גם עליי, ובמשחק אפשר לנגן תקליטורים סטנדרטיים של מוסיקה. ממוצרט ועד גרבג', רק אתם תחליטו על המוסיקה שהפורשה שלכם תשמיע.

PU שונה מקודמיו בכך שהוא מספק מודל פיסי מדויק, באופן יחסי, שדרגתו ניתנת לשינוי על ידי שינוי רמת הקושי.
אין ספק שזהו שינוי מרענן, כיוון שכך אפשר ליהנות משני העולמות.
ב-EA הלכו בדרכם של טובי מפתחי המשחקים בז'אנר, ויצרו מודל פיסי המבוסס על 4 נקודות ייחוס. מודל מסוג זה הוא מדויק יותר, כיוון שהוא יכול לבצע סימולציה טובה יותר של פעולת המתלים ברכב, שגם הם נשענים על ארבע נקודות (הגלגלים).



התוצאה הישירה של מודל זה היא שהרכבים כבר לא מתנדנדים על הכביש מצד לצד, כמו סירות משוטים, אלא מתנהגים באופן מציאותי להלוטין. צריך פשוט לראות, כדי להבין.

תופעת הלוואי, אם אפשר לקרוא לזה כך, היא שהשליטה ברכב קשה מבעבר.
כל המכוניות המשתתפות הן בעלות הנעה אחורית, וככאלו יש להן נטייה מוגברת לזורק זנב.
בגרסאות הקודמות הייתה התופעה הזאת קלה לריסון, לא עוד

עוד שינוי מרענן במשחק - הוספת מסלולים בסגנון נקודה לנקודה.
במקום לקחת מסלול קצר ולהקיף אותו שש פעמים, יצרו המפתחים מסלולים ארוכים דיים. אמנם, עדיין קיימים מסלולים מעגליים, אך חלקם מזערי.

כל מסלול כולל גם מספר דרכי קיצור אלטרנטיביות שמספקות מגוון של אפשרויות נסיעה בכל מסלול.

אין ספק שב-EA הפנימו את הביקורות ויצרו מסלולים מרתקים מבחינת נהיגה, ולא סתם יפים (הבלונדינית הפכה להיות גם חכמה).

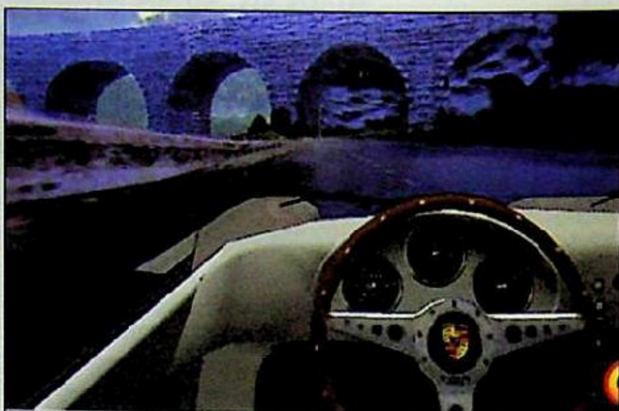
ישנה רק תלונה אחת בנושא זה:
המסלולים תוכננו כך שאפשר יהיה לנסוע עליהם במהירויות של עד 200 קמ"ש, הבעיה היא שבשלבי המשחק הראשונים, הרכבים שבהם נוהגים בקושי עוברים את ה-100 קמ"ש, והאתגר, איך לומר, לא ממש קיים.

הבעיה נפתרת לאחר כארבעה מרוצים, ובסך הכול זה ממש לא נורא.
היי, לפחות יש הזדמנות להסתכל קצת על הנוף.

מבחינת אפשרויות המשחק, ישנם כמה שינויים משמעותיים.
קודם כול, **המרדף המשטרתי** (Hot persuit) נעלם. ללא ספק, זו אכזבה גדולה, כיוון שלטעמי, לפחות זו הייתה אחת מנקודות האור במשחק הקודם.
גם **משחק הקריירה** שונה במקצת ונקרא כעת Evolution.
השחקן רוכש את רכבו הראשון Porche 356 מודל 50.
במרוצים הבאים, המתרחשים שנה או שנתיים לאחר מכן, השחקן רשאי לרכוש את הדגם החדש שיצא לשוק ולהתחרות איתו. רעיון חביב ללא ספק, שגם מלמד רבות על ההיסטוריה של החברה בפרט ועל התקדמות עולם הרכב בכלל.

מדהים לראות שהרכב הראשון של החברה היה מבוסס על החיפושית, עם מנוע של 1100 סמ"ק ומהירות מקסימלית של 100 קמ"ש.
כיום ה-Turbo 911 מאפשרת להגיע ל-100 קמ"ש, בלא יותר מ-4 שניות, ובזכות EA אתם תזכו לנהוג בה לפחות בערך.

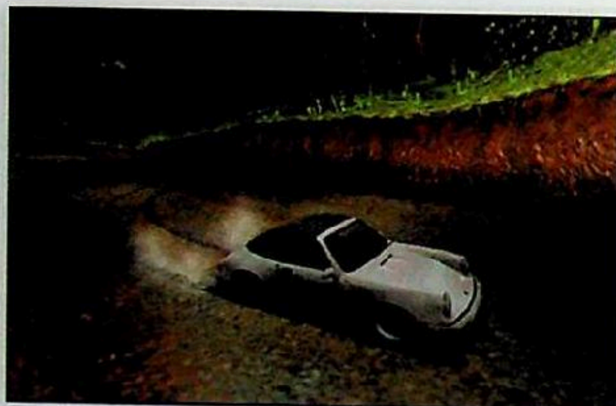
כמו שהזכרתי קודם לכן, עומדות לרשות השחקן אפשרויות שדרוג חלפים.
700 חלקים נמצאים בקטלוג והשפעתם משמעותית.
בזכות שדרוג המתלים (Suspensions) למתלים ספורטיביים והחלפת הצמיגים לצמיגים בעלי אחיזה גבוהה (Slicks), טיפסתי ממקום רביעי לראשון.



מסתבר, שהמשחק דורש שימוש ב-Driver חדש שעדיין לא יצא באופן רשמי ולא ניתן להשיגו באתרים של יצרני הכרטיסים או בזה של EA עצמם.

אם ניקח בחשבון שמדובר בכרטיס הנמכר ביותר כיום, הרי שמדובר בשערוריה! למזלי, היה בידי כרטיס TNT 2 Ultra שהריץ בהצלחה את המשחק.

למרות הגרפיקה המדהימה, המשחק רץ ברזולוציה של 1024x768x32bit בלי כל בעיה, כשכל האופציות הגרפיות מופעלות.



בנוסף לחלפים, ניתן לבצע כיווני מתלים, בלמים, ולחץ אוויר בצמיגים, שמשפרים מאוד את התוצאות.

המשחק מאפשר לשחקן לעבוד בתור נהג מבחן ב-Porche, כמובן לאחר שהוכיח מיומנות מספקת. בתור שכזה, הוא ייאלץ לבצע תמרונים רבים בין קונוסים על מסלול המרוצים, וכן לבצע משימות שונות, כמו העברת רכב ללקוח שנמצא בצד השני של העיר.
כאן, אגב, ניתן גם לפגוש את המשטרה שמפגינה אינטליגנציה מינימלית, אך בסך הכול, מדובר באפשרות משחק מעניינת ומרתקת.

אם יש משהו שבאמת מרגיז במשחק הזה הוא העובדה שחלק גדול מאוד מהרכבים "נעולים" בתחילת המשחק. רק לאחר התקדמות רצינית במשחק Evolution, מתחילים להשתחרר רכבים חדישים מהשנה האחרונה.
לא ממש ברורה לי הסיבה לכך, ואם ניקח בחשבון שמשחק ה-Evolution לא קל במיוחד, נקבל תמונה די מתסכלת. הנהגים המתחרים מציגים יכולת נהיגה טובה מאוד, וללא ספק הופכים את המשימה לקשה מאוד, במיוחד ברמה הגבוהה.
חבל שהשוטרים סובלים מאימפוטנציה רצינית שהופכת אותם לסתם עוד רכב שחולפים על פניו.

עוד תוספת לאורך החיים מגיעה בדמות משחק רשת מעולה.
לצערי, אתר ה-multiplayer של EA נמצא עדיין בשלבי פיתוח ולא ניתן לשימוש, ההתנסות שלי במשחק רשת על גבי רשת מקומית הייתה מצוינת, (10 Mbit) והמשחק היה חלק לחלוטין.
אלה מכם שברשותם כרטיסי מסך מסוג Geforce של NVIDIA, יתפלאו לגלות שאין באפשרותם להריץ את המשחק.
מבט קצר בקובץ ה- README הנלווה, מסביר הכול.

דרישות המינימום שעליהן עומדות על Pentium 200 32Mb RAM.
מה אגיד לכם? - קשה לי להאמין שזה יכול להספיק.
לעומת זאת, ה-300 PII עם64 Mb RAM של המערכת המומלצת נשמעים יותר מציאותיים.

מה אומר ומה אדבר?
EA, ללא ספק, שומרת על המסורת, והמשחק הזה מכניס את הסדרה בקול תרועה לאלף הבא.
הרבה גבות התרוממו כש-EA הצהירה על כוונתה להעמיד יצרן מכוניות אחד במרכז המשחק.
בסיכומו של דבר, לדעתי, כל אחד מחובבי הז'אנר צריך לשלוח להם מכתב תודה על שעשו כן. כנראה שרובנו לא נזכה להיות בעליה של Porche, לפחות לא אחת בגודל טבעי.
לאחר מספר שעות עם המשחק, עובדה זו תכאב עוד יותר.
אני מאמין שאין צורך להגיד לכם לקנות את המשחק, ודאי כבר ברור מהי דעתי בעניין. אני אפילו מוכן לנסות לסלוח על בעיית הדרייברים - אבל אני בכל זאת עדיין קצת כועס.

גרפיקה
★★★★+
סאונד
★★★★+
פסקול
★★★+
התקנה
★★+
אינטליגנציה וקושי
★★★★
אורך חיים
★★★★
משחקיות
★★★★+
ציון כללי
★★★★+



יותם הרחול, ניר קוריס
לתגובות: yotamh2@netvision.net.il

קנאת יוצרים תרבה חכמה

אינטל ו-AMD החלו בשיווק מעבד ה-1Ghz

שתי חברות המעבדים המובילות בעולם הכריזו על המעבד החדש במהירות 1 Ghz המותאם למחשבים בייתים. שתי החברות, שהתחרו ביניהן במהלך השנה האחרונה על ייצור המעבד, החלו בשיווקו באותו הזמן בערך.
הקושי שבייצור מעבד מסוג זה היה שמירת הטמפרטורה. המעבד המהיר מתחמם מהר מאוד ומגיע לטמפרטורות גבוהות במיוחד. יש צורך בקירור מסיבי, על מנת שהמעבד לא יישרף.
פריצת דרך זו מאפשרת עבודה במהירות גבוהה מאוד - 1000MHz - שעד לא מזמן הייתה חלומו של כל אחד מאתנו (ואולי גם תישאר בגדר חלום לרובנו בזמן הקרוב...)
כיום, מחירי המעבדים בארה"ב, גבוהים במיוחד (יש לשער שבארץ המחירים יהיו גבוהים פי כמה וכמה):
,Intel Pentium III 1GHz - $900
AMD Athlon 1GHz - $1299
http://www.intel.com/
http://www.amd.com/

חמישה יתרונות בכרטיס אחד

SoundBlaster Platinum - כרטיס הקול החדש של CREATIVE

יתרונותיו של הכרטיס הם:

1. LIVE ! DRIVE DAT - ממשק לקישור עם מקורות אודיו, כגון: מידי, מכשירים מוסיקליים אלקטרוניים ומערכות אודיו ביתיות.
הממשק כולל כניסות ויציאות דיגיטליות, כניסות מידי וכניסה אנלוגית.

2. מעבד אותות דיגיטלי - EMU10K1מעבד אותות אודיו ב-BIT32 המאפשר צליל חד ומדויק גם ב- 3D

3. תוכנות עיבוד מוסיקלי - מערכת תוכנות המסופקת עם הכרטיס, מאפשרת פתרון מלא לעיבוד, לעריכה ולהשמעה של מוסיקה.
כולל תוכנת CREATIVE MEDIARING TALK 99 לשיחה אישית באמצעות האינטרנט.

4. תמיכה בסאונד סביבתי - אפשרות להפעלת אפקטים על גבי קובצי מוסיקה קיימים, כולל קובצי MP3 ומיקומם המדויק במרחב 3D

5. תמיכה ב-LAVA הטכנולוגיה שמאפשרת אנימציה בקצב המוסיקה.
מחיר הכרטיס בארץ הוא $255

http://www.easx.co.il/



ידית משחק חדשה של מיקרוסופט



ידית המשחק החדשה מסדרת SIDE Winder נושאת את השם GamePad Plug and Play/ כפי שהשם בוודאי מסגיר, מתחברת ידית המשחק למחשב ללא צורך בדרייברים ובחיבור usb מהיר.
ישנם על הידית ארבעה כפתורי action שני הדקים (משמשים כדוושות גז ובלם, שני כלי נשק וכדי) ולחצני היגוי (משמש גם לתנועה בכיוונים שונים).
הידית מתאימה למשחקי ספורט, פעולה, אסטרטגיה, נהיגה ועוד.

ידית המשחק מתאימה למחשבים בעלי מעבד במהירות 166 מגהרץ ומעלה, המצוידים בכניסה USB. הידית מיועדת למשחקים התומכים במערכת הפעלה חלונות 98.

200 שירים על דיסק אחד!

לראשונה בארץ: נגן תקליטורי MP3 - EMPIRE MP3 DISCMAN.

נגן התקליטורים החדש מאפשר שמיעת שירי MP3 הצרובים על גבי תקליטור CD ROM - מה שמאפשר אחסנה של כ-200 שירים על תקליטור אחד.
ייחודו של המכשיר הוא בזה שניתן לשמוע בו קובצי MP3 השמורים על תקליטור ולא על זיכרון FLASH, המצוי בנגני ה-MP3 האחרים, וקיבולתו מגיעה, בדרך כלל, ל-64MB.

המכשיר מצויד בהגנה מפני רעידות למשך 50 שניות, דבר שמונע את קפיצת הקול במהלך הזזת המכשיר. בנוסף, קיימים בו **חמישה** מצבי באס, וישנה גם אפשרות הקלטה של עד 500 שניות לזיכרון פנימי המצוי בו.
מחיר המכשיר בארץ הוא 1200 ש"ח (כולל מע"מ).

Hp צורבת שנית

חברת Hp הכריזה על שני דגמים חדשים של צורבים רב-פעמיים המצטרפים לסדרת מוצרי הגיבוי והאחסון הרחבה של החברה.

הצורב הראשון הוא מדגם **HP CD - Writer Plus 9310i** שנחשב לצורב הרב-פעמי המהיר ביותר בעולם ומאופיין בביצועים גבוהים במיוחד. הוא ניתן לחיבור כצורב פנימי לכל מחשב PC וכולל ממשק חיבור מסוג IDE . הצורב מאפשר כתיבה ראשונה במהירות 10x, כתיבות חוזרות במהירות של 4x, וקריאת נתונים במהירות של 32x.

הצורב השני הנו מדגם **HP CD - Writer Plus 8250i** - שנחשב לצורב ברמת כניסה.
זהו הצורב האידיאלי למשתמשים מתחילים ומצטיין בהתקנה והפעלה קלים במיוחד.
הוא ניתן לחיבור כצורב פנימי לכל מחשב PC וכולל ממשק חיבור מסוג IDE. הצורב מאפשר כתיבה ראשונה במהירות 4x, כתיבות חוזרות במהירות של 4x, וקריאת נתונים במהירות של 24x.

	סטנדרטי	מומלץ	מחשב החלומות
מעבד	Pentium III 500MHz / AMD K7 500MHz	Pentium III 600MHz/ AMD K7 600MHz	Pentium III 1GHz/ AMD K7 1GHz
זיכרון פנימי	64MB SDRAM	128MB SDRAM	512MB SDRAM
דיסק קשיח	UltraDMA 10.2 GB 5400RPM	UltraDMA 20 GB 7200RPM	50GB 10000 RPM SCSI
כרטיס מסך	Voodoo3-3000 16MB AGP OEM	ASUS V6800 GeForce DDR Deluxe 32MB AGP	VooDoo 5 6000 128MB 350MHz RAMDAC
מקלדת	104 + Power Management	104 + Power Management	104 ארגונומית USB
עכבר	3 כפתורים רגיל	3 כפתורים +גלגלת	Microsoft IntelliMouse Explorer
CD-ROM/DVD	CD-ROM X40	DVD X10	SCSI DVD RAM 5.2GB
כרטיס קול	Creative Vibra 128	Creative SBLive! Value PCI	Creative Sound Blaster Platinum
מודם	56600	56600	כבלים/לויני/ADSL
מסך	17" רגיל	17" רגיל	21" ACTIVE LCD
מחיר ממוצע	$ 1 1 0 0	$ 1 8 5 0	לא ניתן לקבוע

הקולנוע הגיע למחשב



יותם הרחול, ניר קוריס

לאחרונה אנו עדים לתופעה החדשה של כניסת סרטי הווידאו למחשב הביתי. ישנם שני סוגי מדיה נפוצים שבהם משתמשים כיום לצפייה בסרטי וידאו במחשב - DVD ו-VCD.

ה-DVD
הוא הנפוץ והאיכותי יותר, ומאפשר צפייה בסרטים באורך מלא על גבי תקליטור DVD.
נפחו הגדול של תקליטור ה DVD מאפשר לו להכיל סרטים באיכות מעולה של וידאו ושל קול (אפילו יותר מזו של ליזר דיסק).

בנוסף על אחסנת הסרט האיכותי על התקליטור, ניתן לאחסן מידע נוסף, כגון: תצלומי וידאו מזוויות צילום שונות, פסי קול ותרגום בשפות שונות ועוד.

מכשיר ה-DVD יודע לנצל בצורה חכמה את יתרונותיו ומאפשר שליטה על כל האפשרויות האלו. בנוסף, בגלל האיכות הטובה של הסרט, הוא מאפשר צפייה בגדלים שונים של תצוגה. כלומר, ניתן לצפות בסרט, תוך כדי קירוב התמונה או הרחקתה.
אנשים רבים, בארץ ובעולם, עוברים לטכנולוגיה הזאת ונוטשים את הווידאו הישן והמוכר.

קיימות שתי אפשרויות לצפייה בסרטי DVD:
האפשרות הראשונה והיקרה יותר היא **מכשיר DVD נפרד**, שאינו קשור למחשב, שמתחבר לטלוויזיה ומתפקד כמערכת בידור נפרדת.

האפשרות השנייה היא התקנת **כונן DVD במחשב**, הפועל כמו כונן CD ROM. (כונן זה יכול לקרוא גם תקליטורי CD ROM וגם תקליטורי DVD).

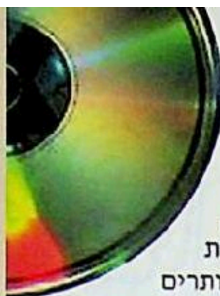
בנוסף לכונן, יש לקנות גם **כרטיס פענוח מיוחד ל-DVD**, המאפשר צפייה בסרטים באמצעות המחשב, ושידורם גם למכשיר הטלוויזיה.

על מנת שנוכל ליהנות מאיכות הסרטים, עלינו להצטייד גם **בכרטיס מסך** טוב. כיום, רוב כרטיסי המסך החדשים כוללים גם כרטיסי פענוח, אך רוב המפענחים שבאים יחד עם כרטיסי מסך, אינם טובים דיים לניצול מלא של איכויות הסרט.

בעיית אזורי השידור
הבעיה הגדולה ביותר בטכנולוגיית ה-DVD היא אזורי השידור.
עולם ה-DVD חולק לאזורי שידור שונים.

אזור	מספר
ארה"ב, קנדה	1
אירופה, ישראל, דרום אפריקה	1
דרום מזרח אסיה	3
אוסטרליה, ניו-זילנד ודרום אמריקה	4
רוסיה, הודו, אפריקה	5
סין	6

משמעות החלוקה היא שלכל אזור שידור ישנו קידוד אחר. ולכן, לא ניתן, למשל, לצפות בסרט שהוקלט בשיטת קידוד 1 (בארה"ב, לדוגמה) בישראל, אשר בה שיטת הקידוד היא 2.



לבעיה זו יש פתרון.
ישנם מכשירי DVD Multi Region, המאפשרים צפייה ביותר משיטת קידוד אחת (לפעמים אף צפייה בכל השיטות), וכך פותרים את הבעיה.

אך הצרות עדיין לא תמו:
בנוסף לשיטת הקידוד של ה-DVD, ישנה גם שיטת שידור וידאו שונה.
בארץ ובאירופה משתמשים בשיטת השידור PAL, בעוד שבארה"ב משתמשים בשיטת השידור NTSC. לכן, עלולה להיווצר בעיה, כאשר נרצה לצפות בארץ בסרט מאזור קידוד 1 במכשיר Multi Region, שאז ניאלץ להשתמש גם בטלוויזיה התומכת בשיטת השידור האמריקאית.
כיום, רוב הטלוויזיות החדשות תומכות בשתי שיטות השידור (PAL ו-NTSC), תכונה הנקראת: MultiSystem.

ה-VideoCD - VCD

הפרות נפוץ והפחות איכותי, ומאפשר צפייה בסרטים מעל גבי תקליטור CD-ROM רגיל, ללא צורך בכונן DVD או מפענחים למיניהם, מה שמהווה יתרון.

סרט הווידאו ב-VCD מגיע כקובץ וידאו יחיד על גבי תקליטור והוא דחוס בשיטת MPEG הניתן לקריאה על ידי כל נגני המדיה הנפוצים.
לפעמים, יחד עם הסרט, מגיעה גם תוכנה מיוחדת לשידורו.

אפשר לצפות בסרט מעל גבי מסך מלא, אך איכותו לגמרי אינה משתווה לאיכות הסרט ב-DVD. כמובן שסרט VCD אינו מגיע עם כל הפונקציות הנכללות ב-DVD ולכן הוא משודר כמו סרט וידאו רגיל, אך על מסך-המחשב.
בדרך כלל, סרט VCD באורך מלא מגיע על שני תקליטורים, בגלל בעיית חוסר המקום בתקליטור רגיל.
שידור הסרט תלוי גם במהירות כונן התקליטורים, שכן צפייה בסרט מכונן איטי אינה אפשרית בגלל מהירותו.
בנוסף, יש להצטייד כמובן בכרטיס מסך איכותי וחזק.
נדיר מאוד למצוא סרטי VCD בארץ בתרגום לעברית, שכן בספריות הווידאו משווקים סרטים על קלטות וידאו או DVD.
שימושו העיקרי של תקליטור ה-VCD הוא הצגת קליפים, ולאו דווקא שידור סרטים מלאים.

לסיכום

מחירה הגבוה של ערכת DVD אינו מאפשר לכל מי שרוצה ליהנות ממנה, ואנו מצפים לירידה במחירים בעתיד.
עד אז ניאלץ להמשיך ולצפות בקלטות וידאו או למצוא סרטים על VCD.



חדשות... חדשות ... חדשות ... חדשות

אוהב מבצעים יחיה

קיו (Q) מכריזה על מבצע:
חבילת לומדה בהנחה וויני הבובה במתנה.

המתנה האולטימטיבית למשפחה כעת במבצע. ערכת הלומדה מכילה: **שבעה** תקליטורים, **שתי** קלטות וידאו, **שלושה** תקליטורי אודיו, **שבעה** ספרים, **ארבעה** משחקי לוח, חוברת הפעלה, מדריך להורים ובובה של ויני הפינגווין.
הערכה מותאמת ללומדים ישראליים צעירים ומסייעת להם לרכוש את מיומנות השפה על ידי לימוד קריאה, כתיבה, הבנה ודיבור בשפה האנגלית.
הערכה חושפת בפני הלומדים עולם של אנימציה ממוחשבת, המספקת בילוי משולב בלימוד שפה חדשה, בסביבות למידה מציאותיות.
במסגרת המבצע תימכר ערכת Q Kids Kit במחיר מבצע של 599 במקום 999.
הערכה מתאימה לילדים בגילים 12-5

משרד החינוך הישראלי מציג בפני העולם: כך לומדים בעולם ממוחשב.

"בית הספר, כפי שאנחנו מכירים אותו, כבר אינו רלוונטי, המבנה ההירכי שלו, או מערכת השעות. המורים צריכים למצב את עצמם מחדש, אחרת יתחילו להתפתח מערכות אלטרנטיביות."

את הדברים האלה לא אומר תלמיד סורר או נביא זעם חוץ-ממסדי, אלא מנהלת בכירה במשרד החינוך הישראלי, ראש המינהל לחינוך מדעי וטכנולוגי, יפה ויגודצקי, שאמרה את הדברים בכנס בין לאומי של תאגיד מיקרוסופט לענייני מחשוב, ממשל ומנהיגות, שנערך בסיאטל.

משרד החינוך, מתברר, כבר פועל בעניין.
"כבר היום יש בישראל כמה קבוצות תלמידים שלומדים נושאים על פי תחומי עניין בקבוצות התעניינות. הם נמצאים בבתי ספר שונים בארץ ולומדים דרך האינטרנט", הסבירה ויגודצקי. "כמובן שבלימודים כאלה מערכת השעות אינה רלוונטית, ובוודאי שלא הכיתה."

ויגודצקי הסבירה שגם המורים ייאלצו להתאים את עצמם לצורת החינוך החדשה: "המורה צריך להבין שאינו נושא המידע היחידי. ההכשרה של המורים תימשך לאורך כל הדרך, גם בלימוד הטכנולוגיה וגם בשיתוף פעולה עם עמיתים, ולא יהיה צורך לצאת להשתלמויות, אלא להתעדכן באמצעות הטכנולוגיה."

הטלפון הממוחש

חגית נבון

חברת קומפי ידועה בתוכנות מחשב לגיל הרך, מוצר די נדיר בשוק התוכנות.
אני מצפה בסקרנות לכל תוכנה חדשה שיוצאת, כי יש לי אפשרות לבחון אותה ב"זמן אמת" עם בני נדב בן השנתיים.

בהמשך ישיר למקלדת, המתאימה לגילאי שנה ומעלה, לטלפון של אלמו, המתאים לגילאים שנה וחצי עד חמש, הגיע אלינו הטלפון של אריק ובנץ, דמויות ידועות מרחוב סומסום.

הטלפון מתחבר בנפרד למחשב ואין צורך להרכיבו בכל פעם מחדש. הוראות ההתקנה מוצגות באופן ברור עם התקנת התוכנה, מה שמאפשר לכל אחד להתקין אותו. ותאמינו לי, שאם אני הצלחתי, כל אחד יכול.

ש לטלפון 12 לחצנים המאפשרים 12 סוגי פעילות ולמידה. זאת ועוד - רוב הלחצנים טומנים בחובם שני סוגי פעילויות: האחד פשוט והשני קצת יותר קשה, כך שהמגוון רחב מאוד.

הלחצן של ציפורת
עם ציפורת לומדים לצחצח שיניים ומבינים את חשיבות הנושא בעזרת חזרה ומשחק.

הלחצן של אריק ובנץ
בנץ מנסה להירדם, אך אריק מפריע לו. צריך לעזור לבנץ שיזהה את הצעצוע שמשמיע את הרעש, ואחר כך לשיר עם אריק שיר ערש לבנץ, כך שיוכל להירדם מהר יותר.
במשחק זה נרכשת מיומנות זיהוי קולות ושיוכם.

הלחצן של אלמו
אלמו מגדל גינת ירק קטנה ומבקש לעזור לו לצבוע את הפרחים שלא קיבלו מספיק שמש או לקרוא לו (באמצעות השפופרת), אם רואים שהארנב או הצב רוצים לאכול מהגזר.

לחצני המספרים
בעזרת הלחצנים לומדים לזהות מספרים ולספור.







לחצן הצלילים
בלחיצה אחת והטלפון הופך ללוח מקשים המשמיע מוסיקה, מקש המאפשר פיתוח יכולת מוסיקלית ויצירתיות.

לחצן הצבעים
גם לחצן זה הופך את הטלפון כולו ללוח מקשים. לחיצה על כל מקש מאפשרת צביעה של התמונה.

לחצן הצורות
פעילות זו מעודדת לזהות צורות בסיסיות, כפי שהן מופיעות בסביבה הטבעית. יש לעזור לציפורת ולאלמו לחפש את הצורות החסרות.

לחצן התוכי
לחצן זה מאפשר לדבר לתוך השפופרת ולאחר מכן לשמוע את התוכי מחקה את הנאמר, על ידי עיוות קול.

לחצן הפעלולים הקוליים
בפעילות זו אפשר להשפיע על המתרחש בעזרת הקול. על ידי דיבור לטלפון, מנפחים בלונים לכבוד מסיבת יום ההולדת של אלמו ועוד

...יב של אריק ובנץ



קצת הסטוריה

את קומפי מכירים כולם, בעיקר בזכות המקלדת המיוחדת שנבנתה כך שתענה על הצרכים המיוחדים של ילדים קטנים המשחקים במחשב. המקלדת באה לעקוף את השימוש בעכבר או במקלדת הקונבנציונאלית שאינה מתאימה לחתך הגילאים הצעיר.

היתרון הגדול של המקלדת היווה גם את הבעיה העקרית. בכל פעם שהילדים היו מעוניינים לשחק, צריך היה לחבר את המקלדת. הגודל היווה בעיה באחסון, שיקול שלא פעם מנע מההורים לרכוש אותה.

הטלפון של אלמו, שיצא לפני כשנה וחצי ומיועד לגילאים שנה- חמש, היה התוכנה הראשונה שהשתמש בטכניקת הקול ובכך הביא את הילדים לידי שיתוף מקסימלי, כי בעזרת הקול אפשר להשפיע על המתרחש על המסך.
החסרון היחידי שבתוכנה הזו הוא העובדה שאין דיסקים נוספים המתאימים לטלפון. חסרון שחוזר שוב בתוכנה החדשה.

הייחודיות שבמוצרים מבית חברת קומפי והיתרון הגדול של התוכנות, הם קהל היעד שאליו הם מיועדים, טווח גילאים שהוזנח משום מה על ידי החברות האחרות.
האנימציה והעניין שמגלים הילדים בכל תוכנה, הופכים את הלימוד בעזרתה לחוויה.







וכיוון שהמשחק פשוט להפעלה, גם לילדים בני שנתיים וחצי יש חופש פעולה ועצמאות (ולי שעה של מנוחה).

לאחר ההתלהבות הראשונית, ישבנו יחד, ותוך כדי משחק ניתן היה לראות כי נדב מפנים ומבין את ההוראות ואף מסוגל למלא אחריהן ללא עזרתי. האנימציה מדהימה, הגירויים הוויזואליים והשמיעתיים, רבים ומעניינים ומאפשרים שעות של חקירה ומשחק, מבלי להתעייף.
נקודת התורפה במשחק היא העובדה שישנה תוכנה אחת בלבד המתאימה לטלפון, מה שמייקר את העסק. חבל שאין עוד תוכנות ההופכות את הקנייה לכדאית.
למעט חסרון זה, התוכנה יפהפייה ומומלצת מאוד.

מגוון הפעילויות המוצעות בתוכנה הוא רב. נדב התיישב ליד המחשב במשך כשעה ולא הסכים לזוז ממנו, אפילו לא לרדת לגינה. הוא היה מרותק למסך וניסה כל כפתור.
בתחילה הנחתי כי התלהבות זו תחלוף, אך נוכחתי לדעת שהיא רק גברה עם הזמן. עצם העובדה כי כל לחיצה מובילה לתגובה של המחשב גירתה אותו להמשיך ולחקור מבלי שהתעייף.

הערך המוסף של התוכנה הוא עצום בעזרת המשחקים ניתן לפתח מיומנויות רבות, כגון: זיכרון וריכוז, סיבה ותוצאה זיהוי איברי גוף, צורות וצבעים, הכרת מספרים ועוד.



למידכיף



קובי שחר

עוד משחר ההיסטוריה טבועה הייתה באופיו של המין האנושי השאיפה לצאת ולחקור עולמות חדשים.
המלחים הפיניקיים הפליגו בים התיכון לפני 2600 שנה, והיו הראשונים לגלות איים וחופים בלתי ידועים.
אלכסנדר מוקדון, מרקו פולו ומגלי עולם נודעים אחרים, כגון: וסקו דה גמה, כריסטופר קולומבוס, פרדיננד מגלן וג'יימס קוק, יצאו למסעות בים וביבשה בדרך לגילויין של ארצות רחוקות ויבשות חדשות.
המשיכה לגילוי גבולות חדשים נמשכת גם כיום, אך כעת היא מופנית לחקר החלל החיצון.

החידושים הטכנולוגיים מאפשרים לנוע מהר יותר ורחוק יותר על פני כדור הארץ, וכך להכיר ארצות ותרבויות חדשות. הטלוויזיה, המחשב והאינטרנט הפכו את עולמנו לקטן עוד יותר, והביאו מראות ומקומות רחוקים היישר אל סלון ביתנו.

הרצון לחקור ולגלות טבועים גם בילדינו, ועלינו לחשוף אותם לגירויים, כדי לעודד בהם תכונות אלו.
חברת Dorling Kindersly מתמחה בפיתוח לומדות לגיל הצעיר שעושות בדיוק את העבודה. הד-ארצי לקחה על עצמה את תרגום הלומדות לעברית, כך שיתאימו לנוער הצעיר שגדל במדינת ישראל.

לאחר שיצאנו לחקור את מסתרי גוף האדם בלומדה "אני וגופי", אנו יוצאים לחקור את עולמנו בעזרת הלומדה **"חוקרים עולם"**.





אז איך מתחילים מסע בעולם?
ראשית, עלינו למלא את פרטינו בדרכון:
שם, גיל, כתובת, וכמובן לבחור תמונת פספורט מגניבה.
מספר ילדים יכולים להשתמש בתוכנה, ולכל אחד מהם דרכון משלו. באתרים נבחרים ניתן לשלוח גלויה לחברים האחרים, ולהמליץ על אתרי תיירות מעניינים.
אנו יוצאים לשוטט בעולם, אך זירת ההתרחשות היא החדר האינטימי שלנו. על הקיר תלויה **מפת העולם**, ובעזרתה נגיע לכל אותן ארצות שמעבר לים. אפשר להסתובב בחדר ולהגיע לפינות הפעילויות השונות.

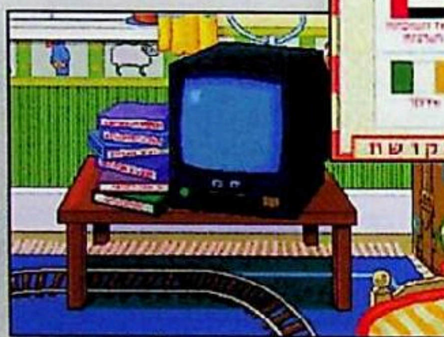
על **שולחן העבודה** נמצא שלושה משחקים:
"מצא את המטמון", "תכנן את התמונה" ו"התאם אותם". המשחקים מפתחים ראייה מרחבית והתמצאות במרחב, אך הם ברמה די נמוכה. הלומדה מיועדת לבני 5-13, אך גם בני הצעיר בן ה-4, הצליח לשחק בהם, אך נטש אותם במהירות.
הסיבה לכך היא שפע פעילויות אחרות שהתוכנה מציעה.
בהמשך השיטוט בחדר נמצא את **לוח המודעות** שעליו גלויות ממסעותינו בעולם וגלויות שקיבלנו מחברים. **בפינת הטלוויזיה** נוכל לצפות בסרטים, אך רק לאחר שנחקור את הנושא על גבי מפת העולם.
לוח **חיפוש הארצות** מאפשר מציאת מדינות לפי סדר הא"ב. בנוסף על הגישה הנוחה לכל מדינה, הלוח הזה אף מסייע לבני הבכור בן ה-9, להכיר את הארצות ובכך לעזור לו במשחק.

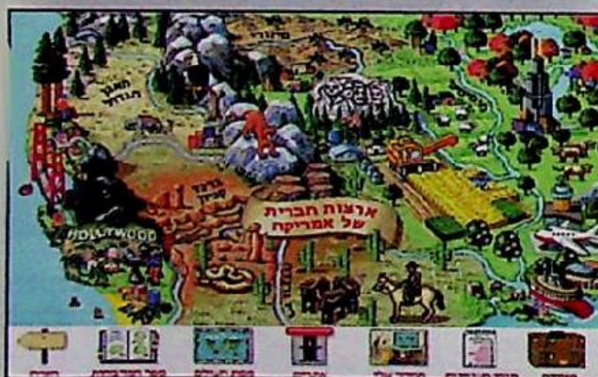


כפי שנוכחתם לדעת, ישנן בתוכנה פעילויות רבות הדורשות טיול בעולם.
כל אתר מלווה במספר מילות הסבר, וכדי להתאים לגילאים הצעירים, ניתן לשמוע את הטקסט הכתוב, כך שאין צורך לדעת לקרוא.
הטקסט הוא תמציתי, ומטרתו רק לעורר את התיאבון לחקור ולגלות עוד פרטים על המתרחש על פני כדור הארץ שלנו.

הגרפיקה והאנימציה אמנם פשוטות ולא מתוחכמות, אך בנוסף לאפקטים הקוליים, מגוון הפעילויות מעודד את המשתמשים הצעירים לשחק בה עוד ועוד.
ההסבה לעברית מצוינת (הודות להד-ארצי).
ושוב, אני מקווה כי פרויקט תרגום הלומדות של חברת DK לעברית יוכיח גם כדאיות כלכלית, ונזכה לעוד לומדות כמו "חוקרים עולם".

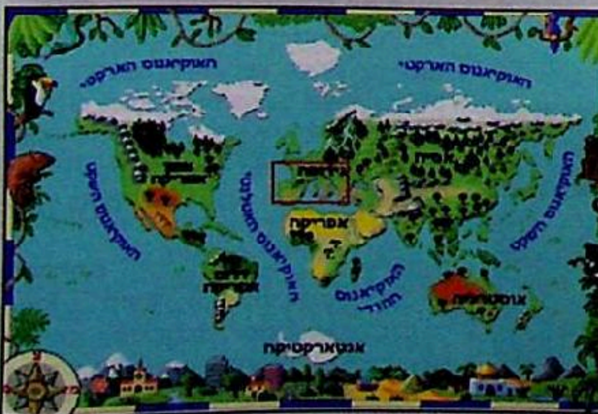








המשחק **"ארץ-עיר"** שבו אנו משחקים בשעה שאנו נוסעים בדרכים.



ילדים אוהבים לאסוף חפצים, אבנים מיוחדות ממגרש המשחקים, בגיל מבוגר יותר "פוגים", קלפי פוקימון ועוד.
התוכנה מנצלת חיבה זו ויוצרת מניע לחיפוש ולשוטטות בעולם באמצעות **אלבום המדבקות**. באלבום הזה, המחולק לפי נושאים, ישנן מדבקות של אתרים, חיות וצמחים שנוכל לפגוש ברחבי העולם. כאשר מגיעים לערך התואם את המדבקה, יש "ללחוץ" על צלמית (ICON) ו"להדביק" את המדבקה באלבום. לכל מי שמשתמש בתוכנה, יש אלבום מדבקות משלו, וכל אחד מהמשתתפים מנסה להשיג כמה שיותר מדבקות.

גם **הדרכון האישי** משמש לאיסוף חותמות של מסלולי הטיסה והשיט הרבים המובילים מיבשת ליבשת, עוד מניע המעודד לטייל בעולם.

המשחקים שהטלטאביז אוהבים

בין מתקפת הדיג'ימון להסתערות הפוקימונים, עדיין נשאר לנו מקום קטן בלב לטלטאביז ונשמע כיפניות (כן?), לאותם יצורים מוזרים מארץ אחרת בעלי זהות מיוחדת במינה ושפה לא שגרתית.



חגית נבון

ובכן, הטלטאביז חוזרים אלינו שוב למחשב, אך הפעם עם משחקים חדשים ושונים מעט מאלה הנמצאים בתוכנה הקודמת.

גם כאן קופצים אלינו הטלטאביז בתחילת התכנית, מציגים את עצמם ומובילים אותנו אל מסך-האפשרויות.

התוכנה כוללת 5 סוגי משחקים הקשורים בדרך זו או אחרת לסדרה.
המשחקים הם:
הכנת טאביפודינג, מחבואים, גלגול, תרגילי התעמלות ומשחק (משחק וצפייה בסרטים).
קהל היעד הוא גילאי שנתיים עד ארבע, לכן היא בנויה כך שאי אפשר "לטעות" בזמן המשחק, כל לחיצה על כפתורי העכבר מובילה לתגובה כזו או אחרת ומעודדת את השחקנים הצעירים לחקור ולבדוק.



הכנת טאביפודינג
בחלק זה עוזרים הילדים לטלטאביז להכין טאביפודינג בעזרת כפתורי הפעלה הנמצאים בתחתית המסך. כאשר נקישים על הכפתור, הטלטאבי יעשה את הפעולה שנבחרה, וכמובן ש ניתן לבחור את הדמות האהובה ש"תכין" את הפודינג. הדגש כאן הוא על משחק חופשי, מותר ללכלך אך לדאוג שנו-נו ינקה ...
לאחר שכל טלטאבי מזג לעצמו פודינג, ירוצו כולם לשולחן לאכול.

מחבואים
המטרה במשחק זה, בעיקר, פיתוח הזיכרון. שלושה טלטאביז מתחבאים (לאחר שהיקשנו עליהם) והרביעי צריך למצוא את הטלטאבי שקראו בשמו.

אפשר ללחוץ על הווילון ולקבל "רמז" חזותי או שמיעתי על הדמות המסתתרת מאחוריו.

משחק הגלגולים
יש לבחור את הטלטאבי שאתו רוצים לשחק בגלגולים. הוא שוכב על הרצפה ומתחיל להתגלגל, הילדים יכולים לעזור לו באמצעות העכבר, ולכוון אותו שמאלה וימינה. במידה והוא נתקל בדבר מה, הוא נעצר, קורא בשמו, משחק אתו ואחר ממשיך בגלגול.
כיוון שמופיע על המסך קו של פרחים בין הטלטאבי, כסימן, לילדים קל יותר להבין ולהפנים את הקשר שבין העכבר למחשב, דבר המאפשר תרגול ורכישת מיומנות של הפעלת העכבר.

תרגילי התעמלות
צריך ליצור צירופים שונים של תרגילי התעמלות לטלטאביז.

פעילויות מתוך סרטים
בעזרת הריבוע הזוהר שעל בטנם, יכולים הטלטאביז לראות סרטים שונים ממקומות שונים בעולם. במשחק זה מוצגים חמישה סרטי וידאו העוסקים בנושאים שונים ומגוונים.
צריך לבחור את הסרט שרוצים לצפות בו, ולאחר מכן אפשר לשחק בפעילות הנלווית לסרטון.



למשל:
ישנו סרטון המראה כיצד הילדים עוזרים לאביהם לרחוץ את המכונית.
בפעילות אפשר "ללכלך" את המכונית המוצגת על המסך בכל מיני סוגי לכלוך, ולאחר מכן ניתן לנקות אותה בעזרת צינור שנמצא בסמוך.
דוגמה נוספת:
סרטון קצר העוסק בקרנבל ובהכנות הנלוות לו. לאחר הצפייה ניתן לרכיב תחפושות כיד הדמיון ואף להעיר לחיים את התמונה בעזרת המשרוקית.

המשחק חושף את הצופים לנושאים שנים ומגוונים מחיי היום יום ומאפשר להם חופש יצירה וביטוי.

כשנדב בן השנתיים ראה את עטיפת המשחק, הוא שמח כל כך ודרש לשבת ולהתחיל לשחק ללא שהייה. בעיקר מצאו חן בעיניו הסרטונים הקצרים שאותם דרש לראות שוב ושוב.

התקנת התוכנה פשוטה מאוד.
אם נשווה תוכנה זו לקודמתה, ניתן לומר כי זו מוצלחת הרבה יותר. ישנה חלוקה ברורה למשחקים ואין צורך "לחפש אותם".

הפעילויות מגוונות ומטרתן ברורה וממוקדת, בניגוד לפעילויות בתוכנה הקודמת.
אין ספק כי תוכנה זו מוצלחת יותר מקודמתה, אם כי הייתי מצפה למגוון רחב יותר של אפשרויות משחק מה שיעניק אורך חיים לתוכנה ויהפוך את רכישתה לכדאית.



על כל שאלה - תשובה

איציק אהרונוב
הכתובת לשאלות: comfun@mikud.org

אינני מצליחה לבצע חיפושים יעילים בכל מנועי החיפוש הפופולריים. עדיין לא הצלחתי להבין את הכללים הנהוגים בחיפוש ובביצוע השאילתות, והייתי רוצה שתסבירו לי אותם בצורה פשוטה וקלה להבנה.

ראשית, קוראה יקרה, חשוב לציין שלכל מנוע יש כללים משלו, ולכן עליך ללמוד את עמודי "Help", "Search Tips" וכד' של כל מנוע ומנוע.

הדבר המומלץ ביותר הוא פשוט "לאמץ" מנוע אחד ולהשתמש בו כל הזמן, לאחר שלומדים אותו בצורה טובה ועמוקה, כמובן. אך למרות כל ההבדלים, רוב המנועים מסכימים לגבי הכללים האלה:

כאשר מובאות מילים לחיפוש ללא כל סימנים מיוחדים ביניהן - המנוע ינסה לחפש תחילה אתרים הכוללים את כל המילים (ללא כל קשר לסדר הופעתן), ולאחר שיציג אותן, הוא יציג את האתרים הכוללים את רוב המילים שהוכנסו, וכך הלאה.

מחרוזות חיפוש עם הסימן "פלוס" (+) בין המילים -
כלל זה מורה למנוע לפלוט רק אתרים הכוללים את כל המילים שהוכנסו, בסדר שהן נכנסו בו, ורצוי מאוד שתהיינה צמודות אחת לשנייה.

מחרוזות חיפוש עם הסימן "מינוס" (-) -
כלל זה מורה למנוע למצוא את המילים שאין להן סימן ולנפות את האתרים אשר בהם קיימת המחרוזת שבאה לאחר סימן המינוס.

מחרוזת חיפוש הנמצאת בין מרכאות -
זהו הכלל הברור ביותר. הוא מורה למנוע-החיפוש לבצע חיפוש מדויק לאתר הכולל את המחרוזת, כפי שהיא מוכנסת, כציטוט, ללא כל הפרעות באמצע או תוצאות דומות.

כמו-כן, חשוב מאוד לציין שניתן לבצע שאילתות מורכבות, הכוללות אחד, שניים ואפילו יותר מהכללים הנ"ל.

על-מנת ליהנות באופן אופטימלי ממנוע-חיפוש כלשהו, רצוי מאוד להכיר את אופן פעולתו. וזאת, כאמור, ניתן לעשות על ידי קריאת העמודים הרלוונטיים באתר.

במשך ימים רבים למדתי את העקרונות לבניית אתרים ועיצובם, ולאחר מאמצים רבים, סיימתי לבנות לעצמי אתר אישי. מה אני עושה עכשיו? - כלומר, כיצד אני חושף את האתר שיהיה גלוי לכל העולם?

ובכן, את החלק הקשה ביותר - עברת. כעת, עליך למצוא ספק-אחסון שיספק לך את שטח האחסון ברשת האינטרנט.

הספקים הגדולים ביותר בעולם הם: Geocities, Tripod וגם Xoom.

כמו-כן, ניתן לארח את האתרים ברוב הפורטלים הישראליים, כך שהפעולה תהפוך לקלה, פשוטה ומובנת יותר. לרוב, עליך לבצע את ההעברה בעזרת תוכנת לקוח FTP, שאותה ניתן להוריד מכל מאגר תוכנות לאינטרנט. וכך, לאחר שאתה נרשם לספק האחסון ומעלה לשם את האתר בעזרת תוכנת ה-FTP, כולם יוכלו להיכנס אליו ולהתרשם מיצירתך החדשה.

לאחרונה אני מקבלת עשרות מכתבים בשבוע מאנשים, ארגונים וחברות שאינני מכירה בכלל ומעולם לא נתתי להם את כתובת הדואר האלקטרוני שלי. מה קורה כאן? מה אפשר לעשות בנידון?

הפכת לקורבן של אחת המכות הקשות ברשת - דואר זבל, Spam Mail, דואר שמגיע ליעדו מבלי שהנמען ביקש זאת. במילים אחרות, דואר לא רצוי.

לעתים, זה לא רק דואר לא רצוי, זה גם דואר מציק מאוד.

איך כל זה מתחיל? - זה מתחיל בכך שפעם נתת את כתובת הדואר האלקטרוני שלך לאיזושהי חברה שסיפקה לך מוצר כלשהו, או שנרשמת לאיזשהו ידיעון, או סתם, ציינת את הכתובת במקום כלשהו. אותן חברות שומרות במאגר את שמות כל המשתמשים ואת כתובות הדואר האלקטרוני שלהם, ופשוט נוהגות לסחור במאגר הזה, לכל המרבה במחיר.

וכך, באופן כזה או אחר, כתובת הדואר האלקטרוני שלך ושל עשרות ומאות אלפי אנשים אחרים, "מטיילות" להן בין חברות רבות, כאשר כל חברה שולחת לך הודעה עם איזה מבצע חדש שהיא מקיימת. כבדרך אגב, החברה גם מוכרת את כתובתך פעם נוספת לחברה שלישית, וכך הלאה.

הדרך הטובה ביותר לפתרון הבעיה היא פשוט להימנע מלתת את הכתובת לחברות זרות שדורשות כתובת דואר אלקטרוני כתנאי לקבלת המוצר או כניסה לאתר.

מה שכן ניתן לעשות הוא פשוט ליצור חשבון דואר אלקטרוני אצל אחד מעשרות הספקים החופשיים הקיימים, ולהשתמש בכתובת אי-מייל זו אך ורק לשם רישומים כאלה ואחרים. ואילו את כתובת האי-מייל שקיבלת אצל ספק האינטרנט שלך, לשמור בסוד ולתת אותה רק לאנשים שאת מכירה, ולא לארגונים, לחברות או לכל גוף כלכלי אחר.

וכך, דרך תוכנת האי-מייל שלך (שתהיה מחוברת לכתובת של ספק האינטרנט, הכתובת שמכירים רק קרוביך) תקבלי את האי-מיילים הטובים והרצויים, ודרך הדפדפן > תקראי את המכתבים בכתובת ה"ציבורית" שלך.

למעשה, אינך אפילו חייבת להסתכל בהודעה הלא-רצויות. פשוט, את יכולה למחוק אותן, או אפילו לא להיכנס לחשבון הזה בכלל, ולתת למכתבים להצטבר להנאתם...

כבר זמן רב שאני מקבל כמעט בכל יום, הודעות ב-ICQ מאנשים שמעולם לא שמעתי עליהם. בדרך כלל, מדובר בהמלצות להיכנס לאתר זימה כזה או אחר. אינני אוהב את מה שקורה והייתי מאוד רוצה למנוע את הנעשה. כיצד אפשר לעשות זאת?

פשוט מאוד, כל שעליך לעשות הוא להורות לתוכנת ICQ שתסנן את ההודעות הנכנסות אליך, ותיתן לך לקרוא רק הודעות שנשלחו מאנשים הרשומים ברשימת הקשר שלך. הודעות אחרות, שנשלחות מגופים לא מוכרים, יימחקו בטרם יגיעו אליך.

כיצד? -

יש לפתוח את התוכנה וללחוץ על כפתור "ICQ" שנמצא בפינה השמאלית התחתונה של התוכנה;

משם יש ללכת ל-Preferences & Security;

אחר כך ל-Security & Privacy;

ובחלון יש לבחור בחוצץ בשם "Ignore List".

כשמגיעים למקום הזה, יש פשוט לסמן את האפשרות הראשונה, שהיא:

Accept messages only from users on my contact list.



יותם הרחול
ניר קוריס

קוראים יקרים, שלום!

*הפעם נעסוק בנושא חשוב מאוד, שעל כל מתכנת לדעת אותו, והוא **הגרלת מספרים**, נושא השייך לכל שפות התכנות.*
*את השאלה על הנושא הזה שלח **טל צור** מאילת, ואת שמו תפגשו עוד מספר פעמים במהלך קריאת המדור.*

בנוסף לנושא הזה, נעסוק בשמירה ובקריאה של קובצי טקסט ב-Visual basic, בעזרת הפקודה Open (גם זו שאלה של טל צור).

שאלה נוספת שעלתה מתוך מספר רב של מכתבים הייתה - כיצד עושים לתוכנה סמל ב-System Tray של חלונות? את הנושא הזה, שאינו פשוט, נציג בפינת "טיפ החודש".

לגבי החידה מהגיליון הקודם - בניית מעבד תמלילים - קיבלנו מספר מועט מאוד של פתרונות, ואף אחד מהם לא ענה על הדרישות.
*אנו מבקשים לשלוח אלינו תוכנות **שאתם עשיתם בעצמכם**, ולא תוכנות הלקוחות מדוגמאות מוכנות.*

*פותר החידה שהופיעה בגיליון מס' 100, הוא, מי אם לא - **טל צור**.*
את הפתרון נפרסם בהמשך.

הפעם ישנה חידה בלשית מרתקת וקשה, ואנו מקווים לראות פתרונות מעניינים וטובים.
ושוב, לעולם אל תחששו לפנות אלינו עם כל בעיה שמתעוררת במהלך התכנות, בכל שפה, אנו תמיד שמחים לעזור. כמו כן, נשמח לקבל תוכנות שונות שתכנתם.
את כל השאלות, הפתרונות והתוכנות יש לשלוח אלינו ל:

comfun@inter.net.il.

הגרלת מספרים

הגרלת המספרים, בכל שפות התכנות, מתבצעת בערך באותה הצורה.
כיצד להגריל מספר, נסביר בשפת Visual Basic , וכיצד לעשות זאת, נסביר בקצרה בשפות אחרות.

- הגרלת מספר ב-Visual Basic מתבצעת באמצעות הפונקציה RND.
(בשפות אחרות - Random)
- הפונקציה RND מגרילה מספרים (לא שלמים) בין 0 ל-1.
(בשפות אחרות הפקודה מגרילה רק מספרים שלמים.)
- מה אפשר לעשות עם מספר בין 0 ל-1?!

ודאי זה מה שחשבתם כשקראתם שזהו תחום ההגרלה של התוכנה.
ובכן, ניתן להרחיב את התחום הזה באמצעות ארבע פעולות החשבון הבסיסיות: חיבור, חיסור, כפל וחילוק.
למשל,
אם נכפול מספר בין 0 ל-1 ב-10, נקבל מספר בין 0 ל-10.
אם נוסיף לו 5, נקבל מספר בין 5 ל-15, וכן הלאה...

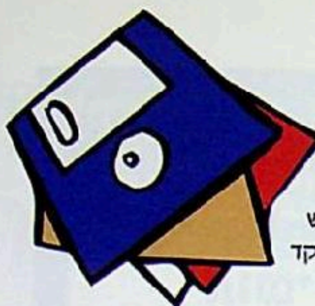
אבל אם רוצים מספר שלם!
כן, גם לאחר הכפל, החיבור וכל השאר, עדיין נשאר לנו מספר שאינו שלם.
כדי "לקצץ" את השארית המתקבלת אחרי הנקודה העשרונית, נשתמש בפונקציה INT.
פונקציה זו **אינה** מעגלת את המספר,
אלא חותכת אותו ומשאירה מספר שלם. למשל,
INT(15.4245619) = 15 ,INT(4.9999999999) = 4 ,INT(0.9674532) = 0 וכן הלאה.
אם כן, הנוסחה להגרלת מספר תהיה:
<X>=INT(RND*<COUNT>)+<BOTTOM LIMIT>

כאשר -
<X> - משתנה כלשהו, תיבת טקסט, תווית וכו'.
<COUNT> - סכום המספרים הנמצאים בתחום שבו אנו רוצים להגריל.
ניתן לחשב סכום זה כך:
<COUNT>=<TOP LIMIT>-<BOTTOM LIMIT>+1
<BOTTOM LIMIT> - המספר הנמוך ביותר בתחום שבו אנו רוצים להגריל.
<TOP LIMIT> - המספר הגבוה ביותר בתחום שבו אנו רוצים להגריל.

למשל,
אם נרצה להגריל מספר בין 32 ל-98 ולכתוב אותו ב-Text1 נעשה זאת כך:
```
Text1.Text = INT(RND*67)+32
```

נסו להגריל מספר בין 2 ל-43.
שימו לב:
בשפות אחרות (C++, Pascal, Delphi ועוד)
השימוש בפקודה Random מתבצע כך:
```
<X>=Random(<COUNT>)+<BOTTOM LIMIT>
```





שמירה וקריאה של קובצי טקסט

לצורך טיפול בקובצי טקסט, נשתמש בפקד תיבת הטקסט הרגיל **ולא** בפקד הטקסט העשיר (Rich Text).

נתחיל בשמירה של קובצי טקסט:

- ניצור תיבת טקסט ונגדיר את המאפיין "MultiLine" שלה כ-True.
  (מה שיאפשר לכתוב הרבה שורות.)
- נוסיף כפתור CommandButton אשר ישמור לנו את הקובץ.
- נלחץ על הכפתור פעמיים ונכתוב:

```
Private Sub Command1_Click()
<Open text.txt. For Output As #1        'מספר הקובץ #1 , שם הקובץ text.txt'
Print #1, Text1.Text                    כתוב לתוך קובץ 1 - את תכולת תיבת הטקסט'
Close #1                                סגור את הקובץ ואפשר את השימוש בו
End Sub
```

חשוב להקפיד לסגור את הקובץ בסוף העבודה אתו.

שימו לב!
שמירת זו אינה שומרת את גודל הכתב או את צבעו, אלא רק את הטקסט עצמו.

פתיחת קובצי טקסט אל תוך תיבת טקסט:

נוסיף לתכנית עוד כפתור (Command2) אשר יפתח לנו את הקובץ, נלחץ עליו פעמיים ונכתוב:

```
Private Sub Command2_Click()
Dim TMP As Variant                       הגדרת משתנה כללי שישמש לאחסון מידע זמני
Open text.txt. For Input As #1
Line Input #1, TMP                       קלוט את השורה הראשונה מתוך קובץ מס' 1 אל המשתנה הזמני
Text1.Text = Text1.Text + VbCrLf + TMP   הוסף שורה זו לתיבת הטקסט
While Not EOF(1)                         לולאה החוזרת כל עוד לא הסתיימה קריאת קובץ מס' 1
Line Input #1, TMP                       קלוט את השורה הבאה מתוך קובץ מס' 1 אל המשתנה הזמני
Text1.Text = Text1.Text + VbCrLf + TMP
Wend
Close #1
```

תכנית זו יכולה לקרוא ולשמור רק קובץ אחד בשם text.txt.
נסו לבנות תוכנית הפותחת כל קובץ טקסט.

טיפ החודש

בהתאם לבקשותיכם הרבות, אנו כותבים כאן כיצד ליצור TrayIcon סמל קטן בפינת שורת המשימות, כמו זה של ICQ, Babylon ועוד.

ראשית, יוצרים פקד תמונה (Picture) על הטופס, בשם Picture1.
באמצעות תיבת המאפיינים והמאפיין "Picture", בוחרים סמל מסוג ICO בלבד.

בחלון הקוד כותבים את הפקודות האלו:

```
Private Declare Function Shell_NotifyIcon Lib "shell32.dll" Alias _
Shell_NotifyIconA" (ByVal dwMessage As Long, lpData As _"
NOTIFYICONDATA) As Long
Private Type NOTIFYICONDATA
cbSize As Long
hwnd As Long
uID As Long
uFlags As Long
uCallbackMessage As Long
hIcon As Long
szTip As String * 64
End Type
Const NIM_ADD = &H0
Const NIM_MODIFY = &H1
Const NIM_DELETE = &H2
Const NIF_MESSAGE = &H1
Const NIF_ICON = &H2
Const NIF_TIP = &H4
Const NIF_DOALL = NIF_MESSAGE Or NIF_ICON Or NIF_TIP
Const WM_MOUSEMOVE = &H200
Const WM_LBUTTONDBLCLK = &H203
Const WM_LBUTTONDOWN = &H201
Const WM_RBUTTONDOWN = &H204
Private Sub CreateIcon()
Dim Tic As NOTIFYICONDATA
Tic.cbSize = Len(Tic)
Tic.hwnd = Picture1.hwnd
Tic.uID = 1&
Tic.uFlags = NIF_DOALL
Tic.uCallbackMessage = WM_MOUSEMOVE
Tic.hIcon = Picture1.Picture
Chr$(0) &  Computers and Fun  Tic.szTip =
erg = Shell_NotifyIcon(NIM_ADD, Tic)
End Sub
Private Sub DeleteIcon()
Dim Tic As NOTIFYICONDATA
Tic.cbSize = Len(Tic)
Tic.hwnd = Picture1.hwnd
Tic.uID = 1&
erg = Shell_NotifyIcon(NIM_DELETE, Tic)
End Sub
Private Sub Form_Load()
CreateIcon
End Sub
Private Sub Form_Unload(Cancel As Integer)
DeleteIcon
End Sub
Private Sub Picture1_MouseMove(Button As Integer, Shift As
Integer, X As Single, Y As Single)
X = X / Screen.TwipsPerPixelX
Select Case X
Case WM_LBUTTONDOWN
```

המשך התכנית בעמ' 66

```
נלחץ כפתור שמאלי
Case WM_RBUTTONDOWN
PopUpMenu PopUpMenu1 נלחץ כפתור ימני, הצג תפריט
Case WM_LBUTTONDBLCLK
כפתור שמאלי נלחץ פעמיים
End Select
End Sub
```

לאחר מכן, פותחים את עורך התפריטים (Menu Editor) ויוצרים תפריט **בלתי נראה** בשם:
.PopUpMenu1 (Name)
בתוכו יוצרים תת-תפריטים, לפי הצורך.
לשם ההדגמה, ניצור תפריט בשם mnuExit, שכותרתו (Caption) תהיה "Exit".
נוסיף את שלוש השורות הבאות לסוף הקוד:

```
Private Sub mnuExit_Click()
Unload Me
End Sub
```

לאחר כל הכתיבה המפרכת הזו, תקבלו סוף, סוף את הסמל הקטן הזה בפינת המסך.

פתרון חידת החודש שעבר

כפי שכבר ציינו, הראשון ששלח את הפתרון הנכון לחידה מחודש אפריל הוא **טל צור** מאילת, והנה הפתרון:
לאחר השורה Form1.ScaleMode = 1 כותבים Me.Hide, כדי להסתיר את חלון התוכנה, ולפני השורה End Sub כותבים Me.Show.

חידת החודש

במטה ה-FBI בושינגטון DC קיבלו דיסקט ובו מכתב מוצפן.
לצורך פענוחו, נשלח גם דיסקט אחר עם תוכנת פענוח, ודף מקרא של האותיות המוצפנות.
בוקר אחד גילו שני הסוכנים שעסקו בפענוח המכתב, שהדיסקט עם תוכנת הפענוח נעלם. מה שנשאר היה המקרא.
נסו בעזרתו לבנות תוכנת פענוח מתאימה, הקולטת קובץ טקסט ומפענחת אותו.
המקרא הוא:

A - 001	J - 022	S - 333	. - 700
B - 010	K - 200	T - 004	, - 800
C - 011	L - 202	U - 040	
D - 100	M - 222	V - 044	
E - 101	N - 003	W - 400	
F - 110	O - 030	X - 404	
G - 111	P - 033	Y - 444	
H - 002	Q - 300	Z - 500	
I - 020	R - 303	space - 600	

דוגמה למשפט
GOOD LUCK - 111030030100600202040011200



רשת Windows 98/95 לבית ולמשרד 3 מדריך שימושי

בני פיינשטיין

הוצאת פוקוס
211 עמ'

ההתפשטות המהירה של המחשבים האישיים, ובעיקר השימוש ההולך וגובר ברשת האינטרנט על ידי המשתמש הביתי, הפכו את המחשב לכלי חיוני לכל בני המשפחה.
כמו בארצות רבות במערב, גם בישראל, בבתים רבים משמש המחשב האישי מגוון של משימות לכל בני הבית, החל ממשחקי מחשב לילדים, דרך שימוש במחשב לניהול משק הבית, עבודות לבית הספר והאוניברסיטה ועד לשימוש רחב בתקשורת לאינטרנט על מגוון אפשרויותיו.

השימושים הרבים והמגוונים הביאו לכך שבבתים רבים יש כיום יותר ממחשב אישי אחד. בין שלכל ילד יש מחשב משלו ובין שכמה בני משפחה חולקים יותר מחשב אחד.

גם בעסקים קטנים, התרחבות השימוש במחשבים גרמה לכך שבמשרד משתמשים במספר מחשבים, האחד משמש את המזכירה, השני את מנהל החברה, ועוד מספר מחשבים את יתר עובדי החברה. במרבית המקרים, כל מחשב כזה פועל בנפרד והעברת חומר ממחשב למחשב נעשית ב"טיולים" של תקליטונים מחדר לחדר.

רבים מאתנו בטוחים שהתקנת רשת ושימוש בה מתאימים רק לעסקים ולמוסדות גדולים ומחייבת הוצאה כספית גדולה, צוות טכני צמוד ומיומן וכד'.

בעידן של מערכות ההפעלה המתקדמות המצויות כיום, תהליך הקמת רשת בבית או בעסק הקטן איננו דבר מסובך ויקר כלל ועיקר.
מערכת ההפעלה חלונות 98 שוכללה מאוד בתחום זה והיא מכילה את כל המרכיבים הדרושים להתקנת רשת מקומית בבית או במשרד.

בהשקעה יחסית קטנה מאוד של עשרות עד מאות שקלים, ניתן לרכוש את כל הציוד ההיקפי הדרוש להתקנת רשת מקומית ל-2-5 מחשבים, באמצעות חלונות 98.

רשת ביתית או רשת למשרד קטן מקילה מאוד על תפעול המחשבים, על העברת מידע וחוסכת לטווח ארוך באמצעים ובציוד חומרה, כמו דיסקים קשיחים, מודמים, קישוריות לנקודות טלפון ועוד.

כל מחשב שניגשים אליו, יקבל גישה לכל הקבצים שלו, מבלי שצריך יהיה להעתיקם ממחשב אחד למשנהו. העברת החומר ממשתמש אחד לשני קלה ומהירה, ובעיקר עומד לרשות המשתמשים מגוון של אפשרויות גיבוי, וכל מחשב יכול לגבות את המידע החיוני מכל מחשב אחר.

כמו כן, אם אחד מבני הבית או מהעובדים במשרד נמצא בחוץ, הוא יכול להתקשר לרשת באמצעות הטלפון או האינטרנט. אמנם, רק משתמש אחד בכל פעם יכול להיות מחובר בחיוג, אך בסוג כזה של רשתות, אין צורך ביותר מכך.

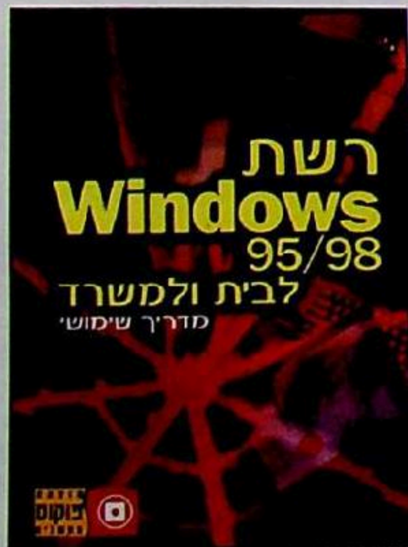
הספר שלפנינו מקנה את הידע העיוני והמעשי הדרוש להבנת המושגים הנוגעים לניהול רשת, וכן להבנת יסודות התקשורת בין מחשבים, ובעיקר להכרת הכלים לחיבור הרשת, הגדרתה והפעלתה.

בעזרת הספר יכול כל אחד מאתנו, ללא סיבוכים מיותרים וללא עזרת מומחים, להקים רשת מקומית קטנה ושימושית.

למעשה, אין צורך בידע קודם. הספר, כפי שהתרשמתי ממנו, מתחיל את ההסברים מהבסיס ומגיע לפרטי פרטים של ההתקנה הדרושה. כמובן שהתקנת הרשת מבוססת על הכרת חלונות 95 או 98.
לכן, אם חסר ידע בנושא, רצוי תחילה ללמוד היטב כיצד יש להפעיל את מערכת ההפעלה, ורק לאחר מכן לגשת לביצוע המשימות של התקנת הרשת.

בספר שבעה פרקים מרכזיים העוסקים בתחומים האלה:
הבנת רשתות, התקנת רשת שוויונית של חלונות, שיתוף משאבים שוויוניים של חלונות 98, שימוש ב-Microsoft Exchange, עבודה עם מדפסות רשת, ניהול רשת ואבטחה וחיוג לרשת בחלונות.

בסך הכול, הספר מיועד לכל מי שקצת מעז ומעוניין לשפר ולייעל את השימוש במחשבים שבביתו או במשרדו. הספר כתוב בשפה ברורה ומובנת, המונחים והפעולות מוסברים היטב, כך שכל אחד יכול להתמודד עם משימות הרכבת הרשת.
מומלץ מאוד.



Fireworks על קצה המזלג

אני לא מכירה אף אחד שאין לו אתר באינטרנט (חוץ מאימא שלי).
יש הרבה אתרים שמציעים homepage חינם, ואינטרנט זה מאוד באופנה, אז למה לא.
כמה שעות עבודה וגם לך יש מקום באימפריה הווירטואלית המשגשגת.

עדי גינת

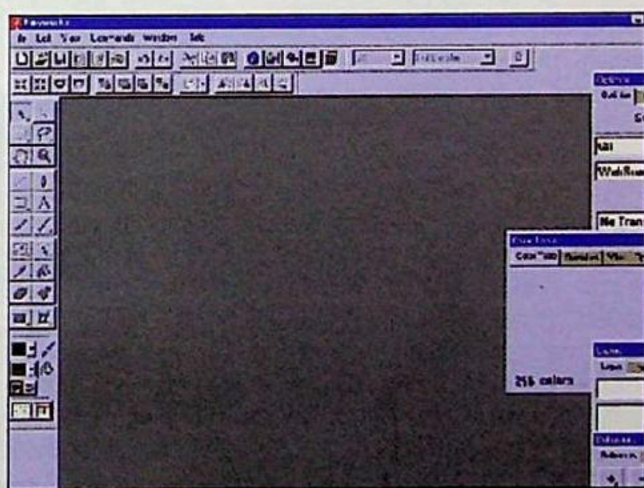
לרוע המזל, מרבית האתרים הללו נראים איום ונורא. כמה לינקים בצבע כחול מזעזע על רקע שחור, במקרה הטוב, או צהוב זרחני, במקרה הרע. יוצריהם טוענים להגנתם שהם לא גרפיקאים ושאחרי הכול, מה שחשוב זה התוכן.
למרות הצדק שבטענותיהם (אני תמיד בעד תוכן), עדיין אין סיבה שאתר ייראה גרוע, במיוחד לאור העובדה שקיימות בשוק כמה וכמה תוכנות גרפיקה אשר מבקשות להפוך את החיים לקלים יותר, גם לאלה שלא ניחנו בכשרון ציור כלשהו.

התוכנה האהובה עליי מכולן היא - Fireworks של חברת Macromedia.
נכון שגם תוכנות אחרות מאפשרות ליצור גרפיקה לאתרים, אבל בעוד ש Photoshop, למשל, מתפרסת על אלפי נושאים ומציעה עוד יותר אפשרויות, עד שבסופו של דבר לא יוצא כלום, Fireworks מתמקדת בעיקר באלמנטים גרפיים הקשורים ל-web, החל מכפתורים וכלה ב-animated gifs, וכל זאת בצורה נוחה וברורה.
לשחק ולשלב באתר.

בהמשך כתבה זו אדגים, באופן הפשוט ביותר, את הבסיס ליצירת כפתורים ב-fireworks.
התוכנה עצמה מצורפת בתקליטור של "מחשבים וכיף" והיא גרסת ניסיון לשלושים יום, כלומר, כעבור שלושים יום היא תפסיק לפעול, אלא אם כן החלטתם לרכוש אותה. אפשר להוריד את גרסת הניסיון גם מאתר הבית של Macromedia.

(www.macromedia.com)

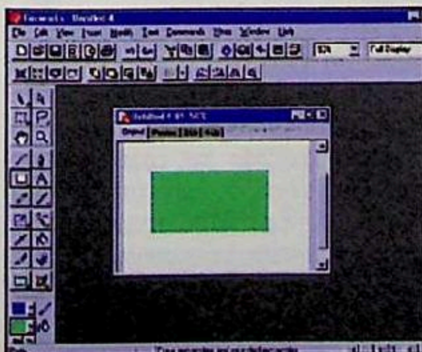
לאחר ההתקנה (הפשוטה מאוד), יש להפעיל את התוכנה.
לפניכם נגלה מסך כזה:



הסבר קצר:
התפריט משמאל הוא תפריט הכלים, השימושי ביותר בתוכנות גרפיקה למיניהן. לצד הכלים הרגילים, המחק, העיפרון, הצביעה והסימון, ניתן להבחין בכל מיני כלים ביזאריים מיוחדים ל-Fireworks כמו Slice Tool, האחרון למטה מימין, המאפשר לעשות פיצול של ריבועים לשם גרפיקת web שימושית בסגנון מודריאן, הצייר הנודע.
מימין ישנו חלון השכבות. כיום, כל תוכנות הגרפיקה מאפשרות להרכיב תמונה מכמה שכבות, ועל כל שכבה אפשר לעבוד בנפרד. Fireworks אינו חורג מכלל זה. חלון נוסף הוא פלטת הצבעים.

כרגע, כל התפריטים האלה אינם ניתנים לגישה. מפני שאנחנו לא עובדים עכשיו על שום תמונה. לצורך זה, יש ליצור תמונה חדשה.

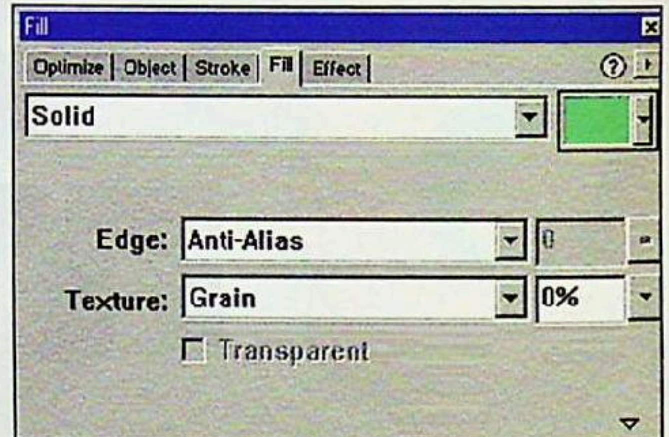
יש לבחור ב-New מתוך תפריט File.
לאחר מכן יש ללחוץ על OK, ודף חדש חלק נפתח.
ואז יש ליצור את הצורה הכללית של הכפתור שאנחנו רוצים לאתר שלנו: ריבוע, עיגול או כל צורה אחרת. תפריט הצבעים שמתחת לתפריט כלים, ייתן לנו את הצבע הראשוני המבוקש לכפתור.



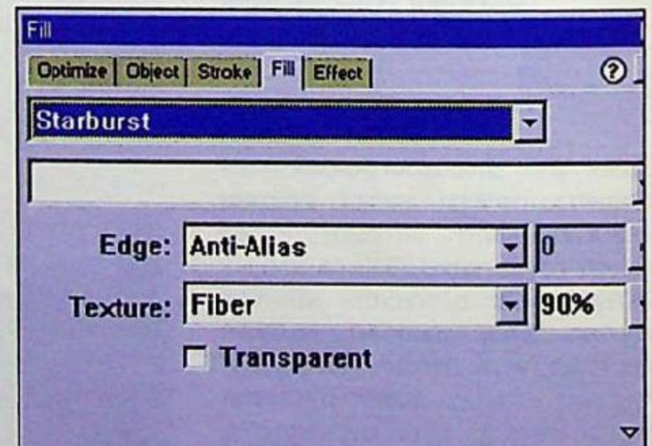
(תמיד אהבתי צבעים זרחניים-מה, אבל זה רק הטעם הקלוקל שלי. אין להתחשב בו)

לאחר מכן, יש לבחור בפתור Fill מתוך התפריט העליון:





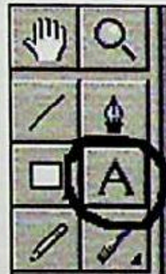
החלון הנ"ל נפתח. הוא מכיל אינסוף אפשרויות של אפקטים, צביעה ושינויים.
למשל, אם תשנו את ההגדרות לדבר הבא:



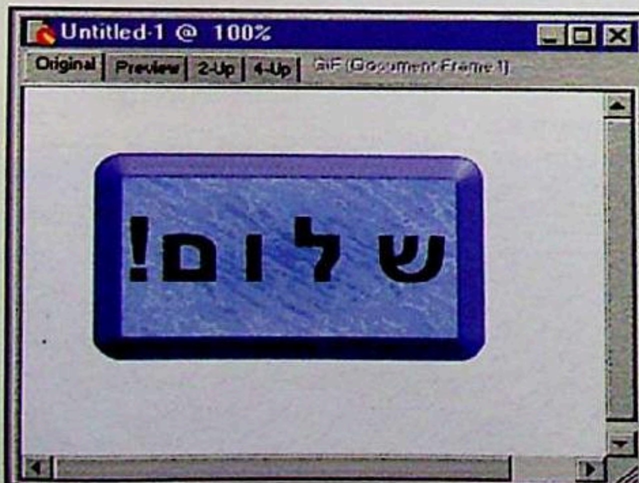
יתגלה לפניכם כפתור בעל רשת קורים כחולה שהופכת לירוקה, ככל שמתרחקים מהמרכז. הכחול והירוק הם הצבעים שבחרתי בהתחלה. כאמור, האפשרויות לשינוי הן רבות ועם קצת דקות של משחק, אפשר להגיע למשהו הרבה יותר מרשים מהדבר הירקרק-כחלחל שקיבלתי. למשל, זה:

באותה הזדמנות החלפתי את הצבעים למשהו יותר מקובל. זאת עשיתי על ידי בחירה בצבעים אחרים מתוך תפריט הצבעים השמאלי, ביטול אפקט המילוי הקיים (בתפריט Fill המוזכר למעלה) ובחירתו מחדש.





לאחר שקיבלנו את הכפתור הרצוי לנו, צריך לכתוב עליו טקסט, אחרת האנשים הנכנסים לאתר לא יידעו לאן הכפתור מקשר. יש לבחור בצבע הרצוי לטקסט, לבחור באפשרות "טקסט" מתפריט הכלים, ובתוך החלון הנפתח לכתוב את הטקסט בגודל ובצורה הרצויים.



לאחר מכן, כל מה שנשאר לעשות זה לשמור את התמונה ע"י save מתוך תפריט file למעלה, והיא מוכנה לשילוב באתר.

מה שהדגמתי זה עתה הוא קצה מתוך ים אפשרויות הגרפיקה לweb שFireworks מציעה. אתם מוזמנים להמשיך לשחק ולהפוך את האתרים שלכם ליפים יותר.

החיפוש אחר ה-S האבודה

אסף סלע

"לאן נעלמה ה-S?" תהינו דורון ואני, כשעשינו את דרכנו במכוניתו החורקת, לעבר המשרדים החדשים של חברת אינפוגרם ישראל, הנציגה של חברת INFORGAMES העולמית.

"אני נשבע לך שהייתה שם S," אמרתי לדורון.

כהרגלו, ענה לי בביטול: "בטח לא שמת לב."

המכונית נעצרה בחריקת בלמים מול השלט הקטן, בסוף הדרך -

"אינפוגרם ישראל".

אין S ואין בטיח.

"אה-הה," אמר דורון, כאילו החזיק את הכרטיס הזוכה בפיס.

"ומה עם זה?" שאלתי.

דורון השפיל מבט לעבר השלט הנוסף, שבו רשום היה, באנגלית:

INFOGRAMES.

ידעתי שזה הולך להיות יום מוצלח. התעלומה שהחלה כמעט שבוע ימים קודם לכן, עומדת לבוא על פתרונה.

הכול החל במקרה, כאשר כהרגלי, תרתי אחר משחקים חדשים.

לידי נפל דמו של משחק בשם BOARDER ZONE, סימולציית סנובורד (גלשן שלג) חדשה ומרהיבה. לאחר בירור קצר (כדי לאתר את מקור המשחק ואת הסיבה שבגינה לא קיבלתי אותו עדיין לידי), שמעתי על בחור מסתורי בשם נועם, שעבד פעם בחברה בשם גלובוס יונייטד ועזב, ועימו הזיכיון של חברת INFOGRAMES, ששמה היה מוזכר במשחק.

לאחר בירור טלפוני קצר, הצלחתי לעלות על עקבות שיובילו אותי אל אותו בחור (או נכון יותר, אל מספר הפלאפון שלו). יחד עם זאת, עליתי על מספר נוסף של חברה בשם "אינפוגרם ישראל", הממוקמת בכפר סבא. (שימו לב להעדר ה-S).

כיוון שהייתי חד הבחנה במידה מספקת, על מנת להצביע על חסרונה של ה-S , שללתי את האפשרות שמדובר באותה חברה, והחלטתי ללכת על האופציה הסלולרית.

בשעה 11 פחות חמש דקות התקדמנו לעבר דלת המשרד בכפר סבא.

לאחר היכרות קצרה עם נועם המסתורי, עפרה, מנהלת השיווק של החברה וגילה, מנהלת המוצרים, התיישבנו ליד שולחן גדול וניסינו להבין, מול מה בעצם אנחנו עומדים.

מי היא אינפוגרם הישראלית?

אילו חברות היא מייצגת, אילו משחקים מתוכננים לצאת מכיוונם בזמן הקרוב, איזו בשורה הם מביאים איתם להוויית המשחקים הישראלית, מתי בדיוק אני אקבל את BOARDER ZONE!

אה כן לאן נעלמה ה-S?

אבל, לפני התשובות, קצת רקע על INFOGRAMES.

INFOGRAMES העולמית היא חברה שמונפקת ונסחרת בבורסה בניו-יורק תחת השם INFOGRAMES ENTERTAINMENT. תחת אותה מסגרת של IE, נמצאת INFOGRAMES MULTIMEDIA ותחתה מספר מחלקות הפצה ופיתוח, הכוללות גם את המחלקות הרלוונטיות לענייננו.

למשל :

I-SPORT - המפיצה ומפתחת משחקים, כגון: BEETLE CRAZY CUP , VRALLY2 וכו';

I-MOTION -המפתחת ומפיצה משחקים, כגון: IMPOSSIBLE MISSION, INDIPENDENCE WAR 2 ואת OUTCAST הנפלא, שיצא לפני מספר חודשים בארץ;

ולבסוף, **I-HEROES** - המפתחת משחקים, כגון, אסטריקס ועוד משחקים ולומדות לילדים בגיל הרך.

נכון להיום, חברת INFOGRAMES העולמית היא בעליה של GREMLIN הבריטית (מפתחת SOUL BRINGER, שעליו תקראו בהמשך), וכן של GT Interactive, שתהליך הרכישה שלה הסתיים בינואר השנה.

הרכישה של חברת GT העולמית היא בעיני רבים ההוכחה לכך ש-INFOGRAMES רצינית מאוד בכוונותיה להפוך לכוח מוביל בתעשיית הבידור האינטראקטיבי. GT היא חברה שפונה לא רק לשחקנים, אלא גם למפתחים, זאת על ידי מכירה של המנועים הגרפיים שאותם היא מפתחת, דוגמת אלה של Unreal ו- Unreal Tournament.

החידוש הגדול לגבי אינפוגרם ישראל הוא שמדובר בשלוחה של חברה עולמית, ולא בחברת הפצה מקומית שעובדת על זיכיון להפצת משחקים מחברה אחרת.

זו הפעם הראשונה שחברת הפצה עולמית משקיעה כספים בהקמת שלוחה ישראלית, דבר שבהחלט מעיד על כך ששוק המשחקים בישראל מהווה פוטנציאל עסקי גדל והולך.

השלוחה הישראלית הוקמה על ידי נועם וייסברג, המנכ"ל, עפרה בכר, מנהלת השיווק וגילה ציטרון, מנהלת המוצרים. שלושתם בוגרי חברת "מחשבת" לשעבר, שהובילה את שוק המשחקים בשנות השמונים ועד אמצע שנות ה-90.

לאחר הפסקת פעילותה (לא לגמרי) של חברת "מחשבת", החלה חברת "גלובוס יונייטד" לטפל במרבית המוצרים שהיו בשליטת "מחשבת", אלא שלטענת השלושה, החברה לא השכילה לעשות בהם שימוש נכון, אלא הזניחה את תחום המולטימדיה על חשבון מחלקת הפצת הווידאו של החברה.

השלושה הגיעו למסקנה שיש מקום לשחקן נוסף בשוק המפיצים הישראלי, ולאחר קשירת הקשרים הנכונים עם Infogrames העולמית, החלו להקים בישראל את השלוחה המקומית.

אינפוגרם ישראל היא חברה עצמאית לחלוטין, ששיתוף הפעולה עם INFOGRAMES מבטיח לה, אמנם, אספקה סדירה של מוצרים ממספר חברות מובילות (שאת חלקן הזכרתי), אך במקביל, החברה מפיצה משחקים מחברות אחרות, של-Infogrames העולמית אין נגיעה בהן.

בכך, "אינפוגרם ישראל" היא למעשה עוד מפיץ משחקים, בדומה לאלה הקיימים בשוק. נכון להיום, החברה מחזיקה בזיכיון לשיווק מוצרי DISNEY ו- DO (קו המוצרים שלה כולל כותרים מפורסמים, כגון: סדרות Might & Magic, Army Men ועוד).

כל זה טוב ויפה, אמרנו, אבל כמו כל ישראלי מצוי, רצינו לדעת בדיוק איפה אנחנו, כלומר אתם הקוראים, מרוויחים מכל הסיפור הזה.

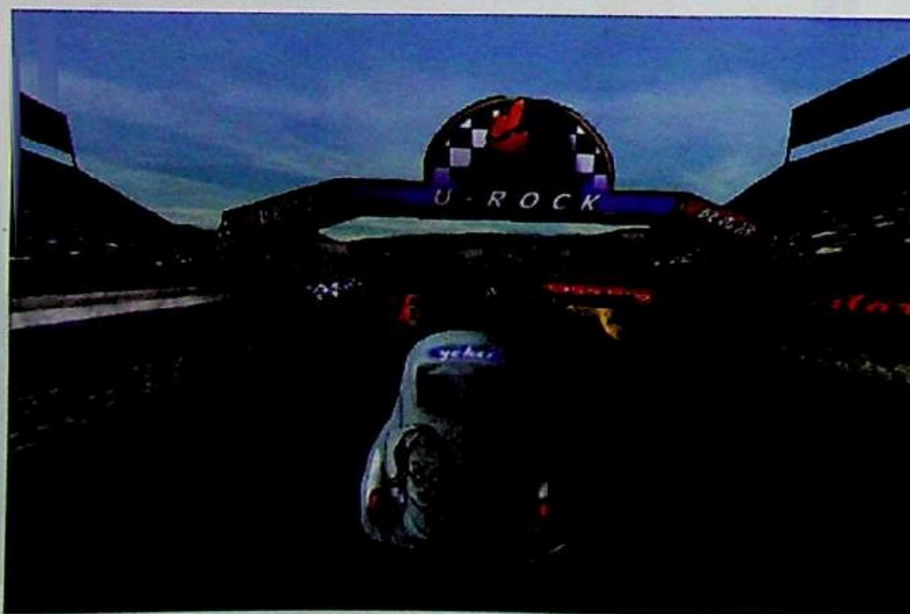


תחת חברות ההפצה ישנן חברות המטפלות בשיווק על בסיס אזורים גאוגרפיים.
החברה שאחראית על ישראל, I-EUROPE, היא זו שמפקחת ומטפחת את הפעילות של אינפוגרם ישראל.

למרות שאנחנו ב-VGAMES עוסקים במשחקים לפלטפורמת ה-PC, זה המקום לומר כי INFOGRAMES העולמית, רואה את העתיד דווקא בקונסולות החדשות ולא במחשבים האישיים.
עובדה עוד יותר מצערת היא שגישה זו מתבטאת במעשים, דהיינו ויתור על כותרי PC ושימת דגש דווקא על משחקים לקונסולות השונות ולמוצרים נלווים. החברה העולמית, כמו רבות מהחברות בעולם כיום, רואות בקונסולות את המקור האמיתי לפרנסה.

"מכונת הבידור העתידית", כפי שרבים מכנים את הקונסולה, תתחבר גם לאינטרנט, תריץ סרטי DVD ותוכל להוריד דואר אלקטרוני.

INFOGRAMES MULTIMEDIA, נמצאת בגדילה משמעותית מאוד בשנים האחרונות, במובנים של מספר עובדים ומידת ההשקעה בפיתוח וברכישת חברות אחרות.

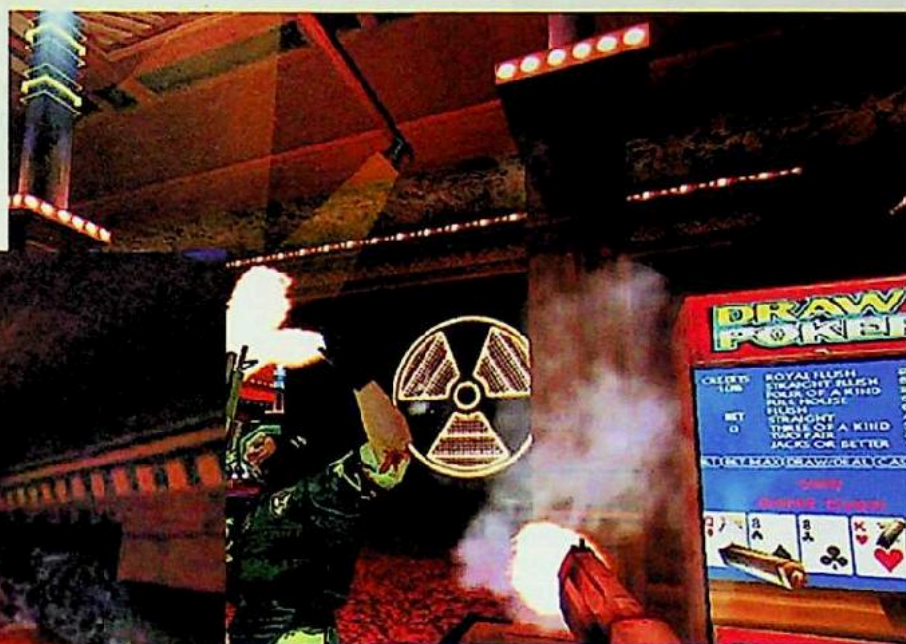


הרווח הראשון של כולנו יהיה בכך **שכותרים איכותיים יעשו דרכם במהירות וביעילות אל המדפים**, ללא העיכובים הרגילים שקיימים בחברות אחרות. העובדה שבעבר, מרבית הכותרים של חברת INFOGRAMES היו משווקים בצורה אינדיבידואלית על בסיס של ימי המפיץ שייתן הצעה טובה יותר', ובנוסף, בגלל ההמתנה לביצועים של הכותר על המדפים בחו"ל, לפני קבלת החלטה על מפיץ שישווק את הכותר בארץ, כל אלה גרמו לעיכובים בשיווק הכותרים.

עם הקמת "אינפוגרם ישראלי", כל הכותרים של החברה העולמית יזכו לאותו טיפול שמקבלות מדינות, כמו אנגליה, גרמניה או צרפת, **בכל הנוגע לשיווק הכותרים**, ואנו צפויים לראות את הכותרים על המדפים באותו היום שהם מופיעים בחו"ל.

יתרון נוסף שנרגיש בו הוא **בשירות**. חברת אינפוגרם ישראל מחוייבת לתמוך בכותרים בצורה הטובה ביותר, ולו רק בגלל העובדה שהיא נציגות של החברה העולמית. נכון לרגע זה, הסכם תמיכה נחתם עם חברת נטוויזן, שמחלקת התמיכה שלה ידועה באיכותה. את התמיכה תוכלו לקבל בטלפון או ב-EMAIL, כנהוג בתחום זה.

ועוד - החברה מודעת לצורך ההולך וגובר של שחקנים למידע מקוון, והיא מתכוונת להגביר מאוד את נוכחותה **באינטרנט**. מתוכננים - הקמת אתרים למשחקים, עיברות אתר אינפורגם העולמי כך שיתאים לשוק הישראלי, סגירת הסכמים עם ספקי אינטרנט ליצירת שרתים, וכן מתוכנן שיתוף פעולה עם חברות הכבלים לאספקה של משחקים בפורמטים עתידיים כדוגמת PAY BY PLAY המדובר, שיאפשר משחק על גבי פס-רחב, מבלי שצריך יהיה לקנות את המשחק.



ואחרון חביב, שהוא הידוש מרענן מאוד ומבורך, אינפוגרם מתכוונת לנצל את קשריה העולמיים, כדי לקדם **פיתוח של כותרים כאן בישרא***.

נועם וייסברג מסביר:
"חברת אינפוגרם העולמית מחפשת כל הזמן צוותים מוכשרים שיפתחו משחקים עבורה. בתור השלוחה הישראלית, אנחנו נוקטים באותה גישה בדיוק אם יש צוותים יצירתיים שמעוניינים לפתח משחקי מחשב בארץ, אנחנו הגוף שכדאי לפנות אליו."

אז כפי שבוודאי הבנתם, אינפוגרם ישראל היא כוח חדש ומלא מרץ בשוק המשחקים הישראלי. אלא שכולנו יודעים שללא רשימה מכובדת של כותרים באמתחתה, גם השירות הטוב ביותר יהיה חסר חשיבות.

למרבה השמחה, אינפוגרם ישראל מתהדרת בכמה מהכותרים המבטיחים ביותר שצפויים לצאת בשנה הקרובה.



הנה כמה מהם:

Soul Bringer

ההבטחה הגדולה ביותר, לדעתי.
משחק תפקידים תלת-ממדי מדהים, מזווית ראייה של גוף שלישי.
מפותח באנגליה על ידי GREMLIN.



המשחק מתרחש במדריגל, עיר חשוכה ומפחידה עם ארכיטקטורה כמעט גותית. אחד הדברים החדשים במשחק הוא שהעיר מדריגל תתפתח תוך כדי המשחק, כך שהסביבה תהיה דינמית ותלויה בהתקדמות הגיבור.

SB מבטיח מנוע קרב מיוחד ועשיר ואפקטים ויזואליים, שמהתרשמות ראשונית בלבד, נראים מהמרשימים ביותר שנוצרו עד היום במשחקים מהסוג הזה.

Duke Nukem Forever

המשך עלילותיו של הגבר השוביניסטי ביותר בעולם משחקי המחשב.

Slave Zero

משחק פעולה, שבו תשחקו רובוט ענקי, השועט ברחובות עיר עתידנית ונלחם באנשים, במסוקים וכמובן, ברובוטים אחרים. הדמויות והסביבה הן מהמושקעות ביותר שראיתי מבחינה עיצובית, והסביבה של SZ אינטראקטיבית. בניינים מתפוצצים, מכוניות בעיר ניתנות למעיכה ולזריקה, גשרים לפירוק ועוד.



Alone in the Dark 4

המשך לסדרה מצליחה, שהביאה זוועה ומתח למסך המחשב, כמו שאף אחד אחר עוד לא הצליח להביא. בכל מקרה, הסדרה חוזרת, עם גיבור צעיר ואטרקטיבי יותר, טירה ענקית, סביבה חשוכה ומפחידה, שבה משתנה תגובת היצורים, בהתאם למידת האור בחדרים.

UEFA Manager 2000

מנג'ר מבוסס ומפוקס על כדורגל אירופאי, ובו תוכלו לראות את משחקי קבוצותיכם בתלת-ממד מלא. UM 2000 אמור להגיע בחבילה של ממשק אינטואיטיבי ופשוט.

Independence War 2

כותר ההמשך, משלב סימולציית חלל והרפתקה, שבה תובילו צוות עבריינים, דרך סיפור רחב-יריעה, הכולל חקר עולמות חדשים, קניית ספינות ונשקים חדשים ושימוש בהם, ומובטח לצאת עם אפשרות למשחק רב-משתתפים גדול.

לכל מי שאוהב מרוצי מכוניות - מחכה הפתעה נעימה.

V-Rally 2.

World Trophy 4X4.

Rally Masters, שנראה הטוב מכולם כרגע.

ו-**Beetle Crazy Cup**, אני לא ממש יודע איך לעכל אותו עדיין, שכן הוא כולל כל סוגי מרוצים שונים: מהירות, קרוס, באגי, קפיצה ו-MONSTER , שהוא הטנדר עם הגלגלים הענקיים הדורס מכוניות אחרות ללא מאמץ מיותר.

אבל, גם אם לא הבנתם כמוני איך BEETLE CC יעבוד ביחד, לא תוכלו שלא

להתרשם מהעיצוב ההיפי המוטרף של המשחק, שמזכיר (לא שהייתי שם) את הסגנון הפרחוני שנראה בשנות השישים (ילדי הפרחים, פסטיבל וודסטוק, נו, אתם זוכרים).

עוד כותרים שניתן למצוא כיום על המדפים הם:
BUGS BUNNY החדש, TARZAN שהצליח די יפה, (4000 עותקים בארץ ומכירות טובות בחו"ל), ובקרוב יצטרפו TOY STORY 2 ו-ARMYMEN החדש AIR TACTICS.

לשמחתנו, מתכננים באינפוגרם לייבא מוצרים שיצאו לשווקים לפני זמן מה, במחיר מוזל יותר, כגון: OUTCAST (שהופץ על ידי גלובוס יונייטד בהצלחה בינונית) ו-SILVER (שלא ידע הפצה ישראלית).

עובדה שלא משמחת אותי בכלל היא, שכרגע לפחות, אין כוונה להביא את BOARDER ZONE לארץ, משיקולים כלכליים.

כבר עמדנו לצאת, כשתפסתי את דורון בשרוול ומשכתי אותו פנימה.

"עוד לא קיבלנו תשובה לתעלומת ה-S שבשלט," לחשתי לו.

דורון פנה אל נועם וייסברג, מנכ"ל החברה, וללא משוא פנים (כאילו שלדורון יש בכלל משוא, או פנים), ושאל אותו את השאלה:

"לאן נעלמה ה-S של INFOGRAMES !?"

נועם לא גמגם אפילו לרגע והסביר, שמקור החברה הוא בצרפת, ושם לא הוגים את הסיומת ES, פשוט מבטאים אינפוגרם, כך ולא אחרת.

"מארד. הצרפתים האלה, תמיד חייבים להתחכם," אמר דורון ודחף אותי לעבר הדלת.

מבצע מדהים, מיוחד ובלעדי

לקוראי "מחשבים וכיף"

מוצרים אורגינלים



199 ₪

Side Winder Dual Strike

ידית המשחקים המדהימה של חברת מיקרוסופט בעלת תכונות מיוחדות שהופכת את משחקי המחשב לחוויה מיוחדת במינה.

בקרה תלת ממדית למשחקי פעולה והרפתקאות,
אפשרות "לשבירה" לשניים, ארבעה לחצנים
למשחק ועוד שתיים למשחקים מיוחדים,
לחצן Shift עם ביצועים משלו,
ידית המשחקים מגיעה עם תוכנת כיול
שני לחצנים לניווט שמאל וימין
ועיגול תזוזה



Side Winder Precision Racing Wheel

ההגה שיהפוך את המחשב שלך למכונית מרוץ אמיתית!!
פשוט מהמם!!

בעל שני חלקים: הגה ודוושות אמיתיים!!
3 לחצני משחק ו-3 לחצני ניווט
תופסן הנתפס לשולחן ועוזר
בייצוב ההגה.

477 ₪



129 ₪

Microsoft IntelliMouse

העכבר האמין ביותר
נוח ומהיר לעבודה באינטרנט ובכל מסמכי האופיס-

עכבר מבית מיקרוסופט בעל שני לחצנים ועם לחצן
אמצעי שהוא גם גלגלת המיועד לדיפדוף קל בדפי
אינטרנט ובמסמכים כמו וורד אקסל וכו'...

לפרטים והזמנות:
טל' 08-9364994

המחירים כוללים מע"מ, דמי טיפול ומשלוח 20 ש"ח, עד גמר המלאי

בואו להשתתף בחגיגת הכדורגל הגדולה של אירופה





UEFA
EURO
2000

Official Licensed Product

UEFA
EURO
2000







- **תנו לנו אווירה של טורניר גדול:** קחו את נבחרת ישראל מהשלב המוקדם, התמודדו מול דנמרק במשחקי המבחן ואולי אתם תביאו לישראל את הגביע. כל הנבחרות וכל ההרכבים משלב הבתים המוקדמים ועד לגמר.
- **תנו לנו לנהל את הנבחרת:** קחו את ההחלטות שיובילו לניצחון. בחרו את הטקטיקה, שלטו באימונים וארגנו משחקי מבחן מול נבחרות אחרות.
- **תנו לנו ביצועים מדהימים:** גרפיקה עוצרת נשימה, תעביר לכם את החוויה הכי קרובה לדבר האמיתי.

PC CD · PlayStation · www.hed-arzi.co.il

EA SPORTS

If it's in the game. it's in the game.

להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים. להזמנות 24 שעות ביממה: 03-5124040